NOVA FASE

GAMERS

GAMERS ANO I - Nº 1 - R$ 4,00

ESCALA

DONKEY KONG COUNTRY!

Do Começo Ao Fim
O Jogo Do Ano

Segredos Mortais

MORTAL KOMBAT II

Quadro Completo De Golpes

REI LEÃO

Um Safari Completo
No Seu Vídeo Game

PAGE MASTER

Macaulay Culkin Ataca Novamente
No Cinema E Nos Games

3DO

Slayer Um Super RPG E
Mais 3 Jogos

FIFA SOCCER 95

Agora Você Já Pode Jogar
Com Os Times Brasileiros

ANIMANIACS

Steven Spilberg Traz Novas
Aventuras Para Os Games

THE TICK • EARTH WORM JIM

Agora Um Carrapato E Uma Minhoca
São Os Novos Heróis Dos Vídeo Games

Especial!
SUPER STREET FIGHTER II

PROMOÇÃO
Concorra a 01- 3DO, 10 Cartuchos Para SNES, 100 Camisetas e 200 Kits de Gibis Com Mortal Kombat, Sonic e Street Fighter

MANAUS, SANTAREM, BOA VISTA, MACAPÁ, RIO BRANCO (Vila Aérea) R$ 5,00

FOX

É VENDER TUDO.

CARTUCHOS A PREÇOS IMBATÍVEIS

Dono de locadora precisa de cartuchos mais baratos. O Galpão precisa de donos de locadoras. Porque não juntar o útil ao agradável? O Galpão baixa os preços pra valer e você vem, toma um café, aproveita o atendimento especial e ainda renova o seu estoque fazendo a maior economia. Mas venha mesmo. Você vai ver que, no Galpão, quem tudo quer, tudo tem!

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

DISTRIBUIDOR OFICIAL TEC TOY PARA VIDEO LOCADORAS

ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Avenida Rudge, 550

ATENDIMENTO AOS SÁBADOS EXCLUSIVO PARA VIDEO LOCADORAS.

TEMOS TODOS OS JOGOS E ACESSÓRIOS PARA PCs + CDs ROM.

Ass. O Dono do Galpão

TEC TOY

PLAYTRONIC

TEL.: (011)826-0022 - FAX : (011)826-1590

EDITORIAL

E aí galera? Boas notícias. A revista GAMERS está de volta, detonando os últimos lançamentos em vídeo game e com um visual de arrepiar até mesmo com as revistas gringas, alto nível!! E para completar ainda vamos dar aos nossos leitores prêmios de cair o queixo , inclusive 1 3DO e milhares de locações grátis na maior rede de locadora de vídeo games do país, a PROGAMES, além da melhores dicas e informações dos melhores jogos do momento.

Nossa equipe de pilotos, mais animal do que nunca, andou se divertindo com alguns cartuchos novos e agora vão contar todos os segredos para se chegar ao final dessas verdadeiras "babas", como por exemplo: DONKEY KONG COUNTRY, MORTAL KOMBAT, (especialíssimo em 8 páginas), com tudo que é golpe , manhas e uma matéria sobre um joystick super especial, VIRTUAL BART, REI LEÃO, e, bem deixa eu parar por aqui que isto está parecendo o índice da revista. E o poster... louquinho para ir parar na sua parede. Isso sem falar nos quadrinhos super espertos do CAPITÃO NINJA (aquele), que vive a sua última aventura do ano, (ou de sua vida se o Wolferra encontrá-lo por aí). Tá certo que esta é a única revista que avalia de ponta a ponta todos os jogos e informa seus leitores, mas vamos a revista porque daqui a pouco, vamos ter também o melhor editorial do planeta!

DONKEY KONG COUNTRY

MORTAL KOMBAT II

EARTH WORM JIM

ÍNDICE

WAY OF WARRIOR	4
SHADOW	5
SOCCER KID	6
SLAYER	7
MORTAL KOMBAT	8
GAME NEWS	16
FERAS DO TRAÇO	19
PRÓ-DICAS	20
CARTAS	22
OUT RUNNERS	23
MAXIMUN CARNAGE	24
SILVESTER E TWEETY	26
BATTLETECH	28
FIFA SOCCER 95	29
SPEED RACER	30
SUPER STREET FIGHTER II	31
SUPERMAN	38
POWER RANGERS	39
QUADRINHOS	40
THE TICK	50
PAGE MASTER	51
ANIMANIACS	52
EARTH WORM JIM	53
REI LEÃO	54
DONKEY KONG COUNTRY	56
FORMULA ONE	60
VIRTUAL BART	64
FIEVEL GOES TO WEST	66

3DO

MUITO SANGUE AGORA EM CD!!!

Ache o caminho, o caminho para ser o guerreiro... Way of the Warrior é o novo lançamento para 3DO que promete tremer tudo que é tipo de jogador. São mais de 500 MEGA de memória, tecnologia de 32 bit e 30 frames por segundo de animação, ou seja, mais do que normalmente é utilizado nos arcades.

O jogo usa e abusa dos efeitos do video game. Os cenários são todos feitos em terceira dimensão e apresentam recursos como "ZOOM", o tempo todo. Todos os personagens foram feitos através de digitalização. No total, são 9 guerreiros a sua inteira disposição.

Cada "carinha" tem de 60 a 80 movimentos característicos, variando entre golpes normais, especiais e fatalidades... Fatalidades? Isso mesmo, assim como em MORTAL KOMBAT, você tem golpes que terminam com a festa do inimigo. Os oponentes vão, literalmente, virar caveiras.

As vozes digitalizadas arregaçam, aliás como tudo em CD, a qualidade do som é incrível. Além disso, foram acrescentados dois chefes produzidos integralmente com gráficos em 3D, mas se você achar o caminho...

A apresentação do jogo é feita por uma cabeça de caveira, que trata logo de colocar você a par de tudo, contando a estória e outros detalhes, sempre dizendo "Find the way of the warrior". No fundo de um dos cenários fica um dragão animal, desses de meter medo em qualquer "slayer".

Você pode até não gostar de "heavy metal", como eu, mas com toda certeza vai ficar todo empolgado ao ouvir a trilha sonora mais do que louca, do grupo doidão "White Zombie". Sem brincadeira, como a música é sugestiva, você vai ficar super a fim de bater em seu oponente, só não vá exagerar e chutar o seu video game, que não é nada baratinho!!!

Olha só a apresentação do jogo...cheia de efeitos especiais, animações em 3D ,caveiras com vozes demoniacas ... Tá louco meu!!

Opa, cuidado com essa mão vê lá onde pega, hein! Quanto mais próximos os personagens, mais "zoom" em sua tela.

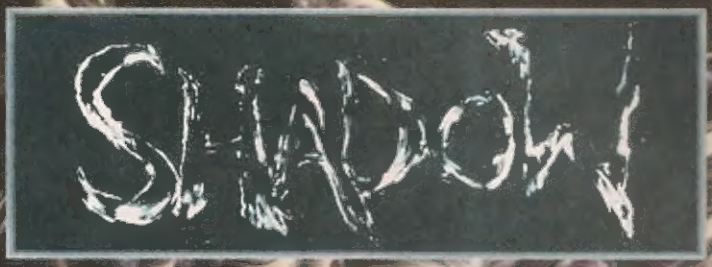
Assim como na maioria dos jogos de luta, em WAY OF THE WARRIOR, os personagens também podem ficar tontos.

Wauuu!!! Isso é realmente chocante, que tal aproveitar para "fritar um queijinho".

Os cenários de fundo são super bem acabados, cheios de cores e detalhes. (Não vá babar na revista !!!).

Creck! Será que as costas do "Japa" ainda está inteira? Eu acho que não!!

ESSE MERECE FICAR NAS TREVAS



Se você nunca viu ninguém falar mal de um jogo feito para o 3DO, então leia as linhas abaixo. Shadow significa sombra e é horrível.

Tentou se fazer algo bem parecido com o MORTAL KOMBAT e o resultado foi triste. Os programadores escorregaram na banana e deveriam levar vários "fatalities", para ver se tomam jeito. O som é em CD, mas como não foi bem digitalizado, ficou feio prá caramba. Nem as vozes e nem as músicas se salvam.

Os gráficos são fracos e a animação grotesca, bem pior do que a dos jogos de 8 bits. Você não consegue lutar direito, tudo é meio rápido e indefinido. Só existem 2 pontos bons, um é a possibilidade de se usar personagens iguais, como um "Champion Edition", o outro é a apresentação, que é razoável, e usa gráficos de terceira dimensão, como os CHIPS FX , mas nada muito inovador, apenas simpático.

AH! quase me esqueço, falando mal do jogo o tempo todo, já ia perdendo um detalhe importante do game. O CD permite uma série de recursos para os games programados com sua tecnologia e um desses recursos aqui empregados é o "ZOOM". Quando os personagens estão longe um do outro, a cena é mostrada a distância e conforme se aproximam a cena vai sendo colocada em zoom gradualmente.

Se você tiver coragem, curiosidade ou for totalmente fanático por jogos de luta, então vale a pena pegar esse jogo. Agora se você não se encaixa em nenhuma das características acima e mesmo assim quiser jogar esse game, sinto muito, mas você tem um tremendo mal gosto, hein!

Shadow possui uma introdução legal, com câmeras e "pegando" as cenas de vários ângulos diferentes.

Movimentos especiais são encontrados com uma certa freqüência e com eles pintam as magias do jogo.

E ai cabeludo ?... Ooops ! Quer dizer, não parece, mas, o personagem com a espada é uma mulher.

POW !! Esse parece fazer um estrago tremendo. Pois é, só parece, os golpes do jogo ficam no estilo "Denorex", parece, mas não é.

Não dê moleza para o adversário, golpeie sempre, e [illegible] bem próximo, agarre [illegible] longe. É o seguinte, o máximo que você pode fazer para se divertir em SHADOW é ler a introdução, porque o resto, ARGH!

O NEGÓCIO É BOLA NO PÉ E JOYSTICK NA MÃO

3DO

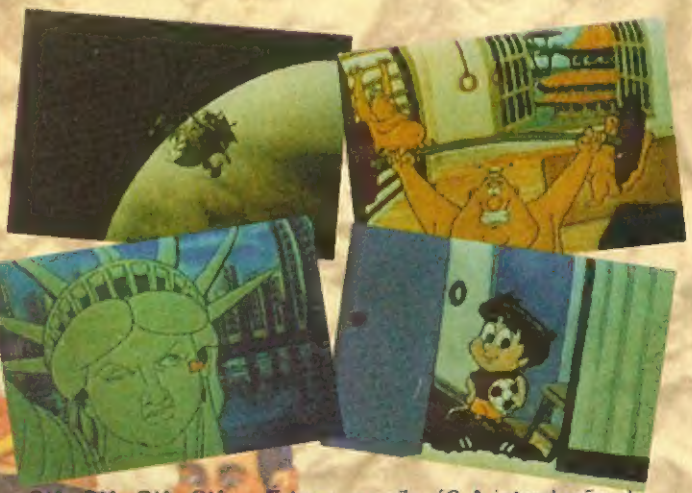
Game da Panasonic, Soccer Kid é demais! Logo na apresentação você sente o clima do jogo. É a maior festa, super engraçado e cheio de inovações, misturando desenhos de primeira, com gráficos gerados em terceira dimensão.

O clima cômico está sempre presente no game, logo no enredo você já percebe isso. A estória é semelhante a do game "Toe Jam e Earl", sua nave sofre um choque e vários "tecos" dela se espalham pelo mundo, mais precisamente em cinco países diferentes: Inglaterra, [illegible], Japão, Rússia e Estados Unidos. Talvez você passando por esses países possa ensiná-los a jogar futebol.

O jogo se desenrola no modo side-scrolling e sua bola é a bola. Chega a parecer a Copa de 70. Durante as fases você poderá achar pergaminhos dando dicas do que fazer. Os inimigos que nosso atleta enfrenta são fáceis de se derrotar, desde que se mantenha a bola sempre próxima. AH! Cuidado para não deixar a bola cair nos espinhos, senão ela fura. O jogador de bola murcha não está com nada!

A parte gráfica é boa, apesar de simples. O som é envolvente, se você curtir o gênero. A dificuldade é baixa, mas nem por isso o jogo perde em diversão, pois a ação é contínua. Pô meu, gostando ou não desse tipo de jogo, você tem que por a mão neste game, afinal o Brasil é o país do futebol e apesar de termos levado a Copa nas coxas, vencemos e somos TETRA CAMPEÕES.

Por isso vista seu uniforme, coloque as chuteiras, arrume o cabelo, e vamos nós: entrar em campo que é jogo de campeonato!!



Olé, Olé, Olé, Olé ... É bom ou não é? A introdução de Soccer Kid é prá lá de engraçada, puro desenho animado. O negócio é dar a maior força para o garotinho.

Ei meu, esse moleque é bom de bola, dá cabeçadas, carrinhos, embaixadas, bicicletas e muitas outras proezas, então porque não jogar uma partidinha, hein ??

Caso você fique entalado, ou melhor, preso, dentro de uma buraco do qual não possa sair pulando normalmente, tome impulso pulando sobre a bola e apertando o "pulo" novamente.

Até quando você perde, surge uma animação toda especial. Esse jogo parece ser coisa de outro mundo.

SLAYER

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS EM SUA TV

Mortais, dêem uma olhadela nas imagens de abertura, super bem feitas. Dá o maior clima, pena que a música não saia na revista !!

Com cenários bem detalhados e uma rotação em 360 graus, muito bem feita, este CD traz você para dentro do jogo.

Esse bichinho é o último inimigo no jogo, ele está de longe, pois de perto não cabe nem um quinto dele na TV.

Você enfrentará todo tipo de inimigo, entre eles, o sacana do Cavaleiro... Se você não estiver preparado, dança !!

Dentro das minas, o perigo ilumina seu caminho. Há Homens de Pedra e Homens de Larva, procure enfrentá-los um de cada vez, é muito mais seguro.

Acabando com o Dragão demoníaco todo o Império do Mal se destrói, e com isso o Castelo desaba, jogando as almas dos guerreiros derrotados para o céu

É galera, agora quem tem um video game de 32 bit da Panasonic vai poder jogar AD&D em casa sem ter um computador.

SLAYER é um nome dado a caçadores de dragões. Esse game desenvolvido pela SSI, é baseado numa lenda. Em um castelo, provavelmente localizado em alguma antiga província da antiga Britânia, vive um horrendo e tenebroso dragão, é o Dragão de Fogo, que tem seus poderes alimentados pelas almas dos desafiantes derrotados em combate...

Aí entra você, um slayer dos bons, que fica sabendo da existência do tal dragão e sente a necessidade de buscar novas aventuras, afinal você pensa que é só mais um dragãozinho, que iria cair sobre seus joelhos. Nosso herói só não contava com uma coisa. Acontece que o tal dragão já derrotou todos os guerreiros disponíveis, sobrando só mulheres e crianças que não conheciam as técnicas de batalha. Então você passa a ser o único responsável pela vida das centenas de pessoas que moram naquele Reino. Que fria hein?

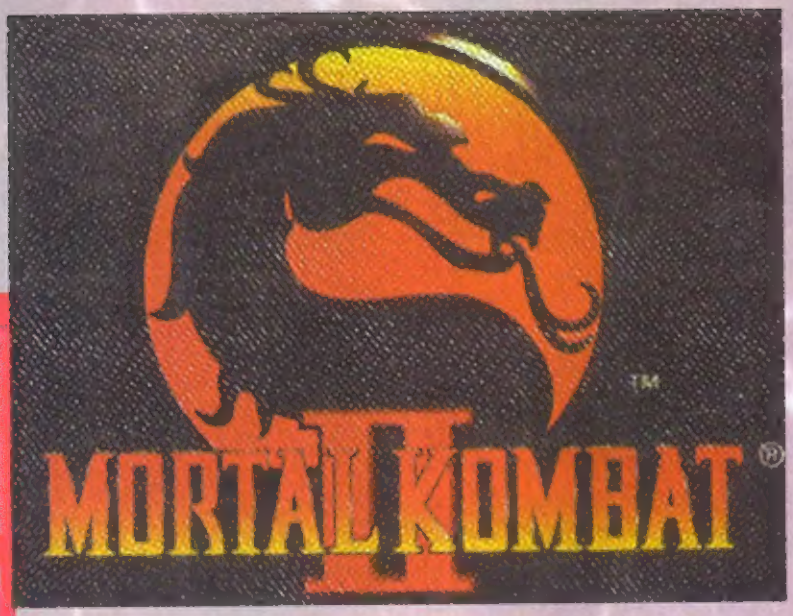
Esse jogo chega a ser draculesco, pois os monstros que estão espalhados pelo cenário ficam gritando e gemendo de vez em quando, principalmente quando estão próximos. Como você não está armado até os dentes, esses gritos podem deixá-lo com medo. Para dizer a verdade, certa ocasião a tensão era tanta que, ao ouvir o vento bater na porta de casa dei um pulo de susto. Uau!

O som do jogo é belo e segue o estilo clássico, com orquestras cheias de acordes e tudo mais. Durante o jogo, a música fica bem baixinha, para causar um clima de suspense contínuo e destacar os ruídos dos inimigos. Durante sua aventura você irá encontrar vários itens deixados por "slayers" derrotados anteriormente. São armas, escudos, armaduras, amuletos, anéis mágicos, "orbs" (com magias específicas) e muitos outros itens.

O jogo em si não é um RPG, pois a ação se desenvolve no estilo de "Wolfstein 3D" e "DOOM". Não é pelo simples motivo de ser um jogo da SSI e TSR que ele se torna um RPG. O fato de ser classificado como AD&D (Advanced Dangeous & Dragons) quer dizer apenas que a aventura segue o enredo medieval, apenas isso... "Slayer não é um RPG".

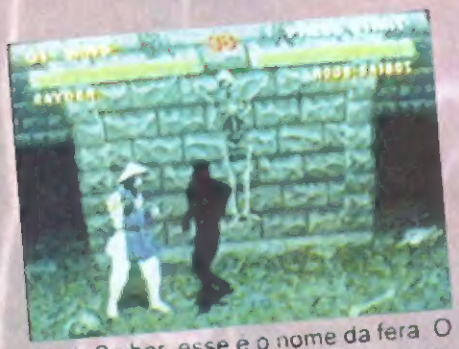
Você poderá formar seu próprio personagem: ser um clérico, anão, elfo, guerreiro, ladrão e muito mais... E aí cara, vai topar essa parada? Não vá dar uma de "bundão", entre logo nessa aventura e descubra o mundo dos "slayers". Com certeza você será um herói.

3DO



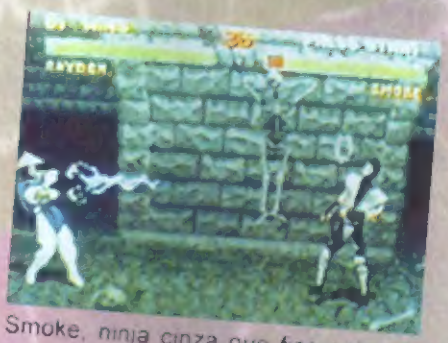
Os 12 lutadores mais sangrentos do mundo se reúnem para a maior carnificina dos últimos tempos. Dos 7 integrantes da primeira versão, 5 ainda continuam no páreo e 2 foram aprisionados, KANO, o ladrão e a gostosona da SONYA BLADE (espertinho o SHAO KAHN, hein!). Em compensação SHANG TSUNG, mestre na primeira versão, nesta pode ser controlado pelo jogador.

Mortal Kombat II vem com uma porrada de megas na memória, gráficos detalhados e sons horripilantes, além de estar bem mais difícil que a versão anterior. Mas não se empolgue, principalmente se você for proprietário de um MEGA DRIVE, pois a versão para console SEGA é muito inferior à da NINTENDO. Os gráficos não tem definição, o som é super ruim, praticamente sem vozes digitalizadas. Para dizer a verdade, os personagens na versão para MEGA parecem que estão arrotando e não falando.

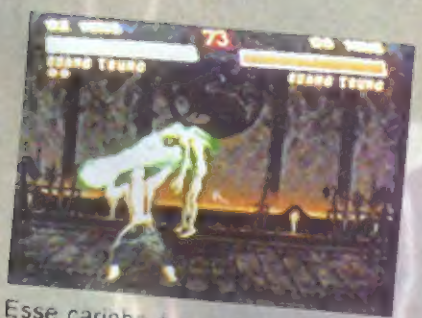


Noob Saibor, esse é o nome da fera. O malandro tem os movimentos de Scorpion, entretanto é um guerreiro das sombras.

Jade, a terceira mulher dessa versão sangrenta. Ela é uma cover da Kitana, só que melhor, pois é mais rápida e bem que podia ser mais gostosa, né!!



Smoke, ninja cinza que fica soltando fumacinhas. Deve ser porque ele é esquentadinho, mas tudo bem, jogue magias de longe nele.



Esse carinha é o maior perigo. Fez vários cursinhos de Espiritismo e tudo mais. É o maior macumbeiro do pedaço, arranca cabeça de galinha, come mosca e ainda por cima "chupa" sua alma. Que penteiho!!!

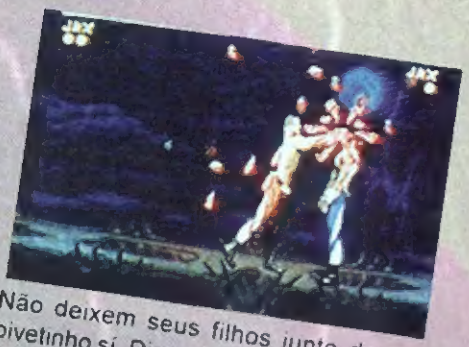
Caramba!! Isso que é "fatality". Liu Kang se transforma em um dragãozão muito louco e dá uma baita mordida no adversário, jogando-o no tanque de ácido. Sobra só a caveira do vagabundo.

Já que Reptile copiou a rasteira do Sub-Zero, que tal agora dar o troco e copiar o "bonequinho" dele. É um ótimo enfeite para colocar em cima da geladeira, fazendo companhia para aqueles pinguins esquisitos.

SANGUE, MUITO SANGUE JOGO, MUITO JOGO PRA VOCÊ

Se na primeira versão, a NINTENDO cortou o sangue do jogo, desta vez ela parece ter cortado a jugular dos personagens. Tem sangue prá caramba. Sua mãe vai até sair de perto. Cada lutador tem agora, 4 tipos de "FATALITIES". São 2 mortais, um "FRIENDSHIP" e um "BABALITY", além de animações especiais em 3 outros cenários: THE PIT II, DEAD POOL e KOMBAT TOMB. Vários novos golpes foram incorporados pelos antigos lutadores.

Caso Kung Lao deixe sua profissão de lutador e assassino, já terá duas outras garantidas: Açougueiro (é lógico) e também cabeleireiro. Olhem só como seu corte é perfeito!!



Não deixem seus filhos junto desse pivetinho sí. Dizem que anda treinando cortes de cabelo na escolinha que estuda, e seu pai tem feito grandes elogios.

Se a primeira versão fez um sucesso estrondoso quando chegou aos video games caseiros, essa promete acabar de vez com a frescura. A digitalização dos personagens está melhor, tem muito mais cores no cenário, o som está bem mais audível, e traz também novas técnicas de luta. Mortal Kombat continua com 2 pequenos problemas: as combinações de golpes não tem uma velocidade boa como a do "STREET FIGHTER", e as músicas são tão baixinhas que quase não se escuta...

Tudo bem, o que todos nós queremos é ver porrada, então mãos a obra, chame o vizinho, o açougueiro, os urubus, as hienas, porque não vai sobrar nada... só restos...ugh!

Que garota levada. A mãe dela não ficou para brincar com a comida. Em vez de comer tudo logo, fica espetando a vitima com seus "garfinhos".

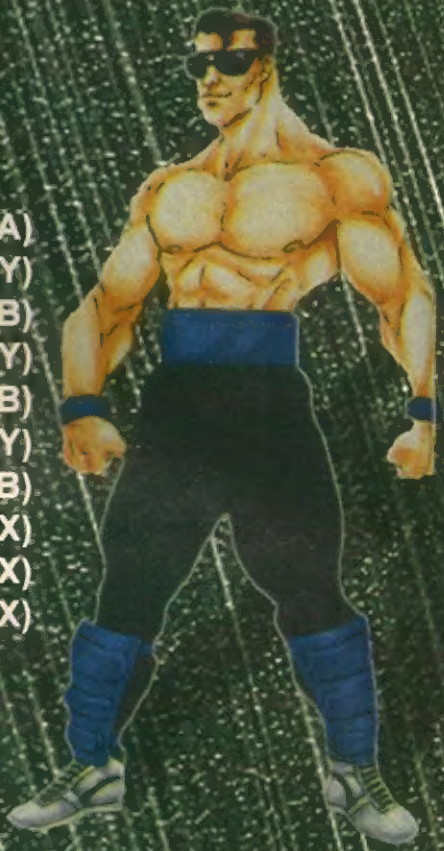
Para amenizar as discussões sobre a violência do game, tanto a versão da NINTENDO, como a da SEGA trazem mensagem, advertindo que o jogo é impróprio para menores de 17 anos, portanto se você tiver menos de 17, pare de ler agora essa matéria e vá ler a do FIVEL. ha..ha...ha!

Kintana é poderosa, usa e abusa de sua habilidade com o leque. Faz até o inimigo levitar, e olha que ela não é macumbeira como o "malvado" Shang Tsung.

Fiquem espertos, cuidado para não deixar nenhuma mosca posar em suas cabeças. Jax tem pavor delas e pode tentar esmagá-las, ao menos depois de levar esse golpe você não sentirá vontade de usar aquela "touquinha" horrível.

BARAKA

blade swipe:T+(Y)
blade fury:T,T,T,(B)
spark:B,DIE,T,(Y)
fatality1:T,T,T+(Y)
fatality2:T,F,B,F+(B)
pit fatality:F,F,B+(X)
friendship:C,C,F,F+(X)
babality:F,F,F+(X)



JOHNNY CAGE

shadow kick:T,F+(A)
uppercut:T,B,T+(Y)
low fireball:B,DID,F+(B)
high fireball:B,DIE,T+(Y)
low blow:BL+(B)
fatality1:T,T,T+(Y)
fatality2:B,B,F,F+(B)
pit fatality:B,B,B+(X)
friendship:B,B,B,B+(X)
babality:T,T,T+(X)

JAX

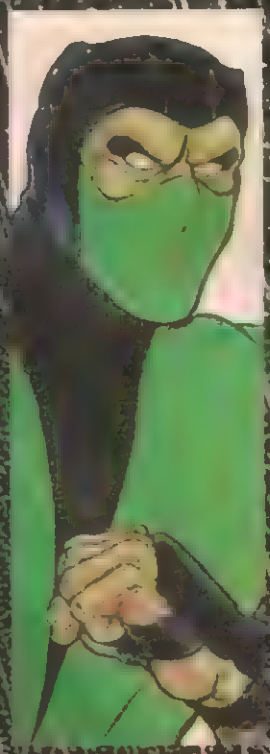
backbreaker:BL
wave punch:B,DIE,T+(X)
ground smash:segure (B)
gotcha:F,F+(B)
multislam throw:(B),depois (Y) repetidamente
fatality1:segure (B),F,F,F
fatality2:BL,BL,BL,BL+(B)
pit fatality:C,C,B+(A)
friendship:B,B,C,C+(A)
babality:B,C,B,C+(A)

T=trás
F=frente
C=cima
B=baixo
DSD=diagonal superior direita
DSE=diagonal superior esquerda
DID=diagonal inferior direita
DIE=diagonal inferior esquerda
BL=block
( )=botão do joystick

fan swipe:T+(Y)
fan throw:F,F+(Y+B)
fan lift:T,T,T+(Y)
air attack:F,D,D,B,D,E,T+(Y)
fatality1:segure (A)+F,F,B,F
fatality2:BL,BL,BL,+(X)
pit fatality:F,B,F+(X)
friendship:B,B,B,C+(A)
babality:B,B,B+(A)
KITANA
shield:C,C+(A)
teleport:B,C
hat throw:T,F+(B)
air dive:B+(X)
fatality1:F,F,F+(A)
fatality2:segure (B),T,T,F
pit fatality:F,F,F+(Y)
friendship:T,T,T,B+(X)
babality:T,T,F,F+(X)
KUNG LAO
low fireball:F,F+(B)
high fireball:F,F+(Y)
flying kick:F,F+(X)
bicycle kick:segure (A)
fatality1:T,B,F,C,T
fatality2:B,F,T,T+(X)
pit fatality:B,T,F,F+(A)
friendship:F,T,T,T,(A)
babality:B,B,F,T+(A)
SUB-ZERO

roll:T,T,B+(X)
sai throw:segure (Y)
air drop:F,F+(A)
fatality1:segure (X)
fatality2:F,T,F+(B)
pit fatality:F,B,F+(A)
friendship:B,B,B,C+(X)
babality:B,B,B+(X)

shock:segure (Y)
lightning bolt:B,D,D,F+(B)
flying thunder:T,T,F+(Y)
teleport:B,C
fatality1:segure (A) por 5
seg.,solte,aperte BL
fatality2:segure (Y)

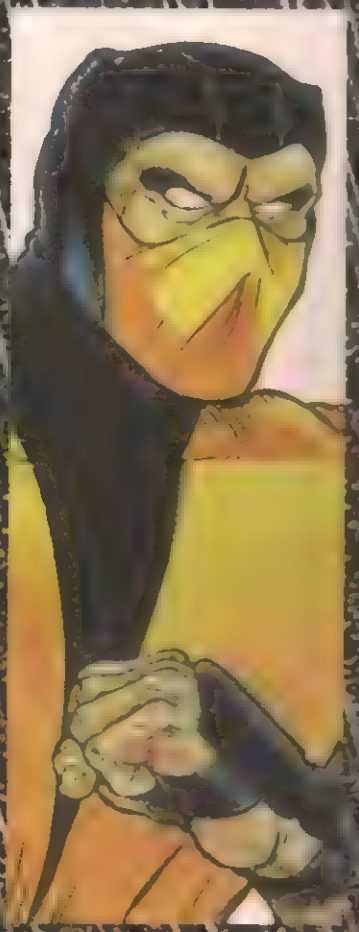


acid spit:F,F+(Y)
force ball:T,T+(Y+B)
invisibility:BL,C,C,B+(Y)
slide:T,BL+(B)+(A)
fatality1:F,F,B+(X)
fatality2:T,T,B+(B)
pit fatality:BL,B,B,C,B
friendship:T,T,B,(A)
babality:B,T,T,(A)

TRANSFORMAÇÕES
baraka:B,B,(A)
jax:B,F,T,(X)
cage:T,T,B,(B)
kitana:BL,BL,BL
kung lao:T,B,T,(X)
liu kang:T,F,F,BL
mileena:segure (Y)

raiden:B,T,F,(A)
reptile:BL+C,B+(Y)
scorpion:segure:BL,C,C
sub-zero:F,B,F,(Y)
1 fireball:T,T,(Y)
2 fireball:T,T,F,(Y)
3 fireball:T,T,F,F,(Y)
fatality1:segure (X)
fatality2:segureBL,C,B,C,(A)
pit fatality:segure:BL,B,B,C
friendship:T,T,B,T,(X)
babality:T,T,F,B,(X)

TRANSFORMAÇÕES



SCORPION

spear:T,T,(B)
leg takedown:F,DID,B,DIE,T,(A)
air throw:BL no alto
teleport:B,DIE,T,(Y)
fatality1:segure:BL,C,C,(Y)
fatality2:segure (Y),B,F,F,F
pit fatality:B,F,F,BL
friendship:T,T,B,(A)
babality:B,T,T,(X)

SUB-ZERO

ground freeze:B,DIE,T,(A)
deep freeze:B,DID,F,(B)
slide:T+BL+(B)+(A)
fatality1:segure (B),T,T,B,F
fatality2:F,F,(X)/F,B,F,F,(Y)
friendship:T,T,B,(X)
babality:B,T,T,(X)

SEGREDOS MORTAIS

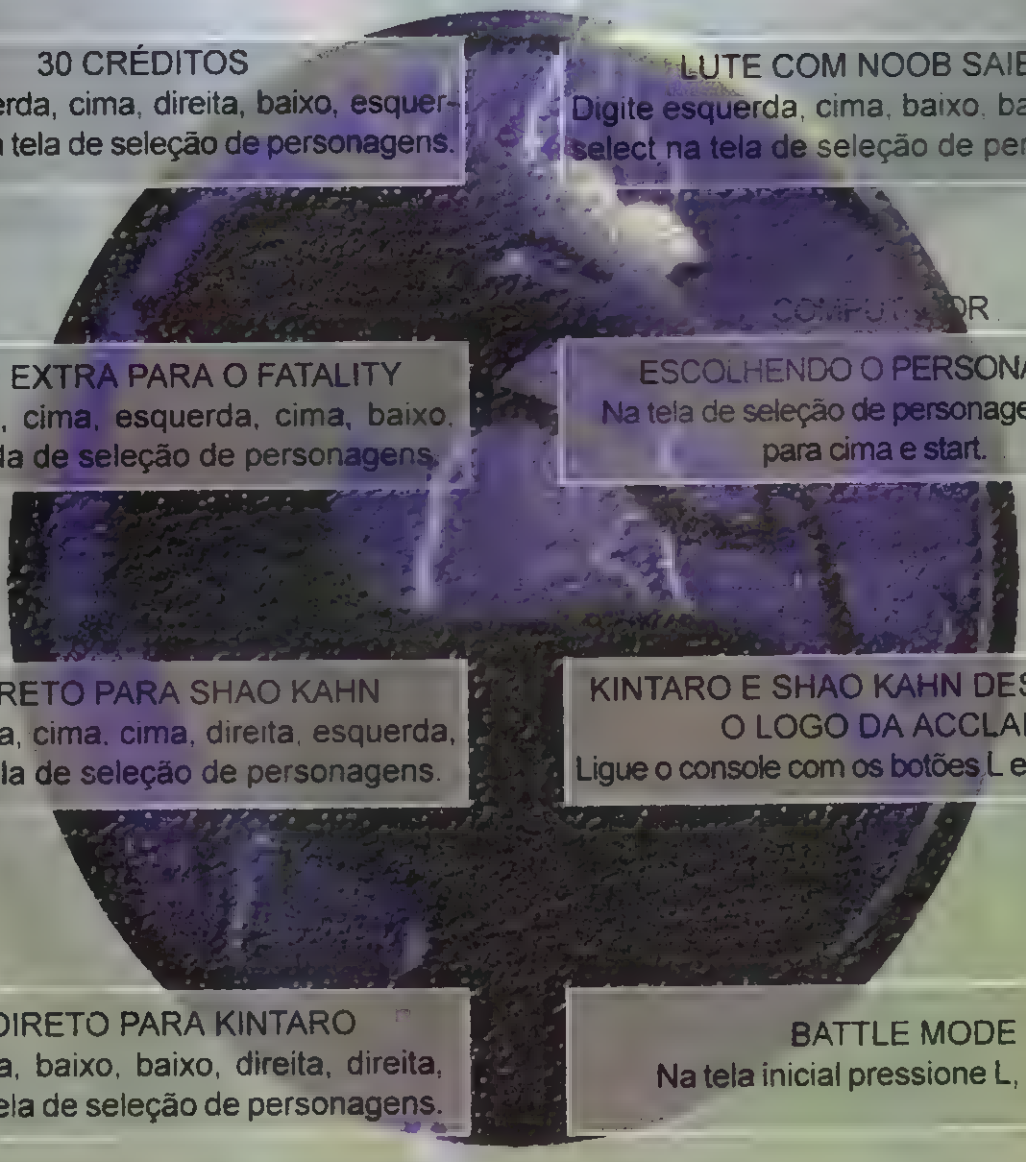
1-HIT DANGER MODE
Digite baixo, cima, direita, cima, esquerda, select na tela de seleção de personagens para deixar seu oponente em perigo com um uppercut.

LUTE COM SMOKE
Digite cima, esquerda, cima, cima, direita, select na tela de seleção de personagens.

LUTE COM JADE
Digite cima, baixo, baixo, esquerda, direita, select na tela de seleção de personagens

30 CRÉDITOS
Digite esquerda, cima, direita, baixo, esquerda, select na tela de seleção de personagens.

LUTE COM NOOB SAIBOT
Digite esquerda, cima, baixo, baixo, direita, select na tela de seleção de personagens



TEMPO EXTRA PARA O FATALITY
Digite cima, cima, esquerda, cima, baixo, select na tela de seleção de personagens.

ESCOLHENDO O PERSONAGEM
Na tela de seleção de personagens, digite para cima e start.

VÁ DIRETO PARA SHAO KAHN
Digite direita, cima, cima, direita, esquerda, select na tela de seleção de personagens.

KINTARO E SHAO KAHN DESTRUINDO O LOGO DA ACCLAIM
Ligue o console com os botões L e R apertados.

VÁ DIRETO PARA KINTARO
Digite cima, baixo, baixo, direita, direita, select na tela de seleção de personagens.

BATTLE MODE
Na tela inicial pressione L, R e start.

NAO FIQUE FORA DE CONTROLE

Este é o controle que aceita cartuchos para vários jogos diferentes

Os quatro botões ao redor dos botões normais são para os golpes especiais (no caso do MORTAL KOMBAT serve para dar Fatalities, Babalities e Friendships)

Você já se imaginou gravando 128 golpes divididos em: magias, fatalities, babalities, friendships e muito mais? Pois é, tem maluco que grava todos os movimentos dos golpes de cabeça e sai soltando-os por aí, é o caso de nossos pilotos.

Agora, que tal se houvesse um controle no qual você apertando um só botão já acionaria um golpe especial cheio de frescuras nos movimentos, uma beleza hein ?!! Parece até um sonho! Acontece que estamos no mundo dos videogames, e nele os sonhos se tornam realidade. O nome do seu anjo da guarda é MORTAL KOMBAT 2 KONTROL PAD, um joystick todo especial com todos os 128 movimentos mais loucos de MK2.

Todos os personagens tem seus movimentos pré-programados em cartuchos. Diferente de outros controles programáveis feitos anteriormente, esse é mais que perfeito, pois ao invés de você ficar programando um movimento como o do "Hadouken", gravá-lo e depois testar para ver se deu tudo certo, você simplesmente apertando um botão aciona o golpe. Isso graças a um sistema chamado "Speed Kombo", no qual você encaixa um cartucho (semelhante ao do portátil da Nintendo, Game Boy) que já vem com tudo gravado.

A grande sacada desta maravilha da técnologia, é que os cartuchos não são sómete para o MK2. São vendidos também separadamente, cartuchos para vários outros jogos. Na lista que acompanha o joystick estão relacionados jogos como: MORTAL KOMBAT, STREET FIGHTER II / TURBO / CHAMPION EDITION / SUPER STREET, NBA JAM, SAMURAI SHOWDOWN, KING OF MONSTERS I e II, RISE OF THE ROBOTS, FIGHTER'S HISTORY, WORLD HEROES II, CLAY FIGHTER, TURTLES TOURNAMENT FIGHTER FATAL FURY II, DOUBLE DRAGON V, um cartucho com dois jogos (ART OF FIGHTING/WORLD HEROES) e muitos outros jogos tanto para o Super Nes como para o Mega Drive. Pra completar, ele possui ainda slow motion e turbo, o preço do cartucho avulso custa em média R$ 45.00 e o Joystick com os 03 cartuchos do MK2 custa em média R$ 65.00. Depois de toda esta moleza, você já sabe como é fácil ser piloto de revista de game !!!!

(Wolferrá)

Os cartuchos, que são identicos aos de Game Boy, são colocados atrás do controle

GAME NEWS

Aqui estou novamente na melhor seção desta revista ha! ha! Esse mês tá logo as grandes empresas do mundo dos games começaram a revelar o que está por vir São surpresas das mais variadas para o ano [illegible] projetos grandes projetos grandes!

PLANOS PARA 95

O ano que vem promete muito SEGA PANASONIC e a gigante NINTENDO começam a tirar as cartas das mangas A Sega atacando com seu [illegible] no mercado promete versões quase iguais [illegible] dos seus arcades de 32 bit Eu disse QUASE [illegible] e a empresa afirma que no inicio nada é perfeito mas que no final do ano que vem a conversão real dos arcades já será possivel

Já a Panasonic deve arrebentar com seu [illegible] 3DO que já tem publico consumidor garantido e pretende papar os fregueses da Sega e tambem de outras Um dos porta-vozes da empresa declarou em off que o Jaguar da Atari não mete medo algum pois é muito inferior ao 3DO (Assino em baixo!) O Saturno pode até esquentar um pouco a briga entretanto não tem um acessorio de 64-bit que ainda segundo esse indiscreto porta-voz a Panasonic tem intenção de lançar [illegible] e fevereiro de 96

Gex o Lagarto parece ser o novo [illegible] para o 3DO

PANZER DRAGOON game cheio de efeitos 3D que chega para para o SATURN da SEGA

SNES E 32-X, COMO FICAM?

A empresa proprietária do Sonic, diz que, no máximo, lançará uma versão com seu mascote para Mega-Drive e logo em seguida para o 32-X, ou seja, os compradores de seu novo console terão vários títulos a sua disposição muito em breve, já que a SEGA está metendo o pau na produção de novos jogos.

Se você é um feliz proprietário de um Super Nintendo pode continuar sorrindo. Saiba que, mesmo com a entrada do ULTRA 64 a Nintendo não vai largar seu 16-bit. Aliás, ela promete dar um grande apoio durante muito tempo. (O SNES tem 5 anos e o Nintendinho durou uns 10 anos... tem tempo. Pois então, para 95 vem muita pedreira aí: Castlevania 5, Star Fox II (sem comentários!), Final Fantasy 7, uma outra versão de Secret of Mana e quem diria, um "Turtles" e um "Contra", cada um com 4 jogadores simultâneos.

Se você ainda tem ar, segure... um outro jogo utilizando as mesmas técnicas de produção de Donkey Kong Country está por vir e provavelmente trará ou o YOSHI ou o KIRB'S como personagem principal... ooonhh!

QUADRINHOS NO SEGA - CD

Há coisa de 2 meses atrás a TV Cultura exibiu uma reportagem a respeito da entrada de jogos em quadrinhos nos CD's de computadores. Saiba você que essas vantagens não estão restritas aos proprietários de computadores. A "Malibu Comics", uma das maiores produtoras de quadrinhos do mundo, acaba de unir "laços" com a "Sony Imagesoft" para a produção de jogos para a plataforma do SEGA - CD. Em novembro e dezembro pintam os primeiros quadrinhos em CD.

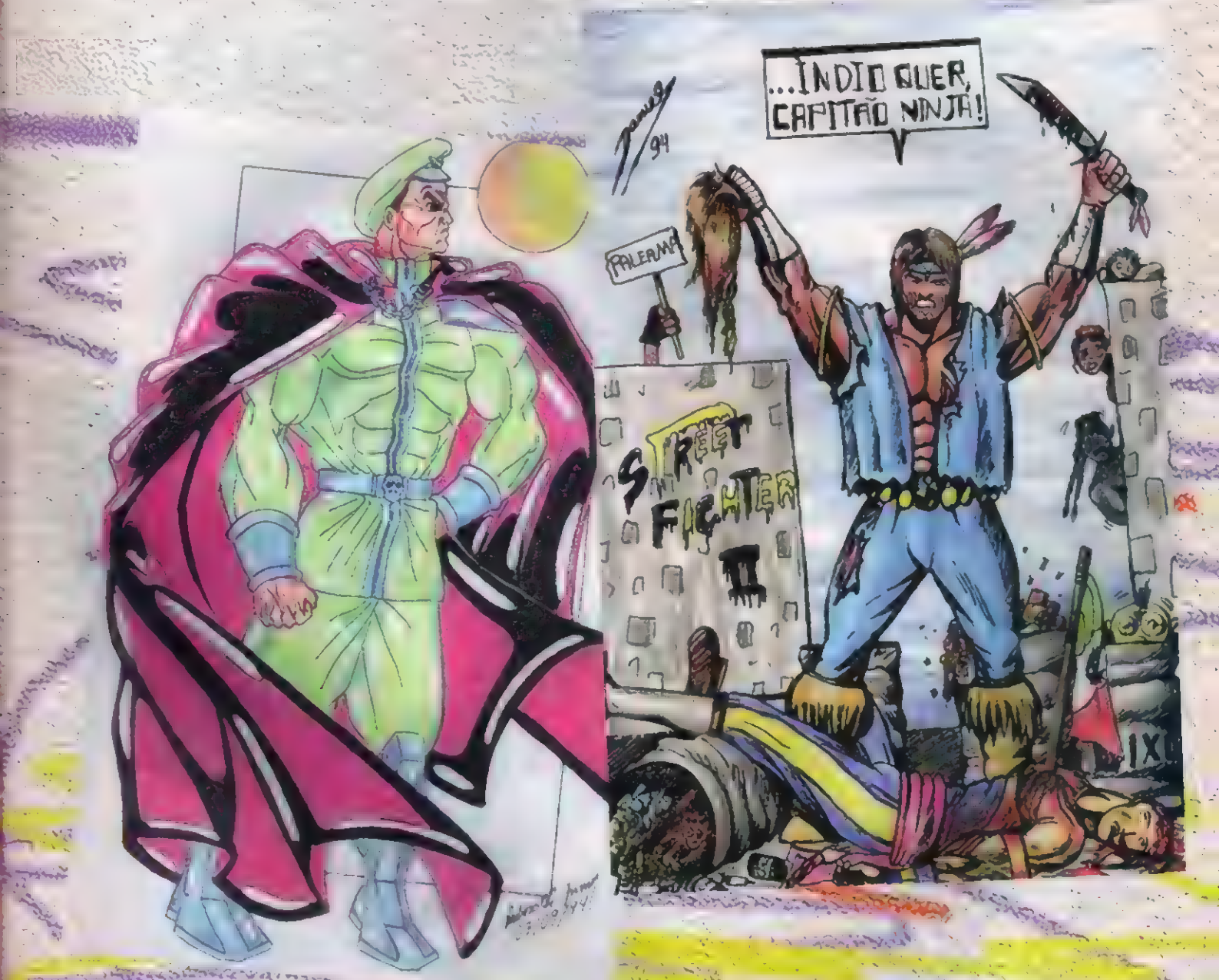
E a Nintendo vem [illegible] pelas beiradas e pensou direitinho no seu novo video game o ULTRA 64 que vem escandalizando a imprensa mundial desde sua primeira divulgação técnica. A "N" insiste em afirmar que seu console só terá cartuchos é verdade só que esses cartuchos estão sendo produzidos de forma que possam armazenar uma grande quantidade de [illegible]gas. Entre os primeiros jogos a serem lançados para o tal consolão destacam-se Pilots Wings II, Tetris BS (Speed! Speed!) Killer Instinct, Cruis'n USA e um jogo do Mario no qual o baixinho bigodudo irá participar de ações como em seus jogos atuais e também participará de cenas de carros e até aéreas. Quem trará a passagem para o futuro? A SEGA com o 32-X e o Saturn? A Panasonic com o 3DO? A ATARI com o JAGUAR-CD? Ou a [illegible] NINTENDO com o sonho do Ultra 64?

Esta eu afirmo [illegible] sem nenhuma confirmação oficial da Nintendo, apenas via informações entre aspas de uma revista alemã, uma inglesa, uma de viagens e dois fanzines onde aparecem a foto do garotinho. Ele é um pouco menos largo que o Game Gear [illegible] mais baixo que o Game Boy, e mais leve que todos os portáteis presentes hoje no mercado. Esse parece ser o novo projeto da grande "N". Ainda segundo as tais matérias, ele usaria um processador de 32-bit RISC, e teria mais de 28 canais de som, resolução igual ou superior ao SNES e uma paleta de cores com mais de 320 milhões. A essas alturas seu cérebro deve estar formigando, como conseguir esconder isso tanto tempo e ainda por cima com um portátil.

Pois é galera, segundo comentários o projeto está no papel há mais de 3 longos anos. Só tem um probleminha, o preço, que deve ser um pouco menor do que o ULTRA 64, em torno de 230 dólares. Mas isso hoje, pois segundo os jornalistas especializados, quando o produto entrar no mercado, seu preço estará abaixo dos 170 dólares. Menos mal. O negócio é esperar e ver prá crer. Lembram quando, no começo do ano, eu disse que a Nintendo lançaria um jogo do Donkey Kong, diferente de tudo que já se tinha visto, pois é, o jogo tá. O negócio agora é parar de discutir, esperar para ver e jogar, é claro!

FERAS DO TRAÇO

A briga por um espaço nesta seção é cada vez maior,
dá gosto de ver como tem gente fera no joystick e também no lápis,
este mês estamos publicando dois dos vários desenhos que chegaram em nossa redação,
apesar que um deles vai mexer nos sentimentos humanos... do Capitão Ninja,
porque não fomos loucos de submtê-lo a sua apreciação.



Daniel D'Avilla Pereira Barbalho
Ponta Negra - R. G.

Rubens M. C. Junior
Pato Branco - P. R.

PRO-DICAS

Ai Moçada, aproveitem para valer com as dicas fornecidas pelos pilotos da agora super famosa "EQUIPE BATATA GAMES"...
Tem de tudo:
SNES, MEGA, GAME BOY, SEGA-CD, NINTENDO, JAGUAR, 3DO e até para o "GAME GENIE" E "PRO ACTION REPLAY 2".

Double Dragon 5
(SNES)
Jogue com os mestres, mas vá com calma, para isso, vá para a tela de "menu" e aperte L, R, cima, L, L, baixo, R, R, e então aperte START.

Out of this world
(3DO)
Dê uma sacada em uma imagem de cartoon aperte L e R quando a tela de demonstração estiver passando, continue segurando L e R até que a cena apareça.
Atenção: esteja com um copinho de "SONRISAL" ao lado, pois as cenas podem ser picantes.

URBAN STRIKE
(MEGA)
E aí carinha, muito trabalho neste game? Então experimente entrar com esse PassWord
9NHLGBW6SYL.
México, Aí vamos nós!!

The Horde (3DO)
Se você quiser dar uma "olhadela" em todas as cenas de cinema do jogo faça o seguinte: comece jogando normalmente. Agora, aperte e segure para cima, A e B.
Desse jeito, aperte "p" para "pausar" o game depois aperte direita, A, esquerda, esquerda, A, para cima, B. Agora, aperte "p" novamente e veja as seqüências.
Para voltar ao normal aperte qualquer botão.

Wolfenstein
3D (JAGUAR)
Para que seria o "sound test" digite # do jogo sucks e para "level select" segure 1, 3, 7, 9 na tela do options.
Vários códigos do game são ativados no meio do jogo, para ativá-los você deverá digitar durante o game coisas como:
4, 6, 6, 8, para se tornar invensível.
4, 6, 9, 6, para acabar o estágio e começá-lo novamente.
4, 7, 8, 6, para acabar a fase e começar na próxima.
4, 8, 8, 7, para dar uma olhada nos programadores e outras coisas do game.
4, 9, 9, 6, e você terá em suas mãos todas as armas, munição e chaves que precisar.
OBS: caso queira cancelar qualquer um dos códigos acima, simplesmente digite-os mais uma vez.

Jungle Book
(MEGA)
Ei galera, que tal usar códigos no estilo de Mortal Kombat nesse jogo, e se ligar nos efeitos que eles causam?
Para conseguir fazer essa "super cheat" faça o seguinte, comece o game normalmente e de um "pause", com o jogo parado, digite A, B, B, A, C, A, B, B.
Esta é a versão do código do MK para o game, você terá a sua disposição cerca de 7 cores diferentes para a tela, a última... parece infernal!

Out of this world
(3DO)
Para jogar um game escondido chamado "STALACTITES" entre o password BRGR

Xenon 2
(Game Boy)
FA4 16D 4C1
Energia infinita.
OO2 O4F 5D4
Comece com 2222222 pontos.

PRÓ-DICAS

Stellar-Fire
(Sega-CD)
Na tela de opções, aperte e segure A, C e START. Ainda segurando esses botões coloque para cima usando o direcional, com isso você passará para a próxima fase. Cada vez que você colocar para cima, avançará uma fase. Se você apertar para cima 7 vezes verá o final do jogo.

JUNGLE BOOK
(MEGA DRIVE)
OHHH Não!! Mowgli perdeu sua última vida, que chato!! Opa, isso é porque ainda não viu este código...
Assim que perder a última vida, dê um "start" para pausar o jogo. Após isso, digite: ↑ para cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, B e A. Com isso, o garotinho vai fazer Yeah!! E você renovará suas energias, ganhando 3 vidas.

Black Thorne
(SNES)
Detone de vez mais um game usando os passwords para as fases finais de cada nível... só prá você.
mine level 4 - WJTV
tree level 4 - CGDM
sand level 4 - Y4DJ
castle level 5 - K3CH

Códigos GAME GENIE
Double Dragon 5 (MEGA)
Os dois lutadores sempre invensíveis - AMZTEA2G
Jogar com os dois mestres (não no "quest mode") - 9F8THAXR
Não precisa carregar golpes especiais - AMDTEA3E

Taz in escape from Mars (MEGA)
Ganha "power-ups" depois de morrer - AMLBRA4W
Ninguém perde energia - ALJB4A9R
Vidas infinitas - AKLBRA64

Double Dragon 5 (SNES)
O computador (player 2) não pode usar golpe especial
B3C8CFBF-B3C6CDBF BAC93FBF
Player 1 sempre ganha - DDAB3DAE
Quando fica tonto não demora - D685C407

Códigos do Pro Action replay 2 e Game Genie
Fighters History(SNES)
Toque da morte
01CD-F24C (PAR2)
OAAE-0D65 (GG)

Stunt Race FX (SNES)
Turbo infinito - 701D-4280 & 701D-4301
Turbo potente - 07DD-BBA9

World Heroes 2 (SNES)
Hit-points para sempre - 7E05-7496 (PLAYER 1) E 7E05-7696 (PLAYER 2)

*MARIO ANDRETTI RACING
(MEGA DRIVE)
Que tal uns códigos nos três diferentes modos de jogo:
No Indy Circuit coloque:
2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB
No Sprint Circuit:
EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA
E no Stock Car:
KVUE WLD2 WQC6 BAVA TJAA
Depois vocês dizem se gostaram...

Rebel Assault
(Sega-CD)
Quer dizer que a força parece não estar do seu lado, isso é porque não teve ainda da "Super Batata Games".
Bom, deixe de frescura e aceite uma sugestão, anote os códigos para as últimas fases dos níveis easy, medium e hard...
easy - NORVAL
medium - NKLLON
hard - MALANI

Códigos do GAME GENIE.
Super Street Fighter II (SNES)
Golpes especiais no ar - DD47 8DD1
CANNY
Dee Jay e seu chutão - DB23 179A
Sonic Boom causa grande estrago - 6E16 5491

CARTAS

Adoro essa revista e sempre mando dicas, perguntas e outros toques, mas hoje gostaria de anunciar o meu lindo clubinho, chamado "Flash Game Club" Se você quiser entrar nesta, basta mandar 2 foto 3x4, dados pessoais e R$ 1,00 para o Flash Game Club. A\C GISELE X - Travessa Floriano Peixoto 690, Centro - Cametá - PA. Ah temos jornalzinho e carteirinha. Aproveito para mandar um V71 para o Wolferra"

Gisele Henriques

Cametá - PA

Resp.: Gisele, deixamos de publicar suas dúvidas e toques para anunciar seu lindo clubinho. Temos certeza que vai fazer o maior sucesso e que vão pintar muito novos sócios para te satisfazer plenamente (com relação aos games, é claro..). Agradeço o V71 e aproveito para pedir uma carteirinha e um jornalzinho do seu clube, de graça é claro.

Gostaria de saber quando sai FINAL FANTASY VI nos Estados Unidos e se tem previsão de lançamento no Brasil

Wagner de Lucca Jr.

Passo Fundo - R. S.

FINAL FANTASY VI já saiu nos Estados Unidos (para ser mais preciso em outubro) com o nome FINAL FAN-TASYIII

Gostaria que vocês indicassem algumas fitas legais para comprar. E é verdade que podemos tirar uma peça do Mega Drive II, para poder encaixar as fitas do Atari Super Game e Dactar?

Iamandu Mesquita

Três Cachoeiras - RS

Aí vão algumas sugestões de jogos super legais. Para Mega Drive: Sonic 3, Probotector, Earthworm Jim, Battletoads. Para o SNES: Donkey Kong Country, Mario's Woods e para SNES e Mega, vá de Nigel Mansell's II e Fifa Soccer 95. Com relação a segunda parte de sua pergunta , mesmo que tirar a peça do Mega para encaixar outras fitas, elas simplesmente não vão rodar ou seja, sem chance, esqueça isso. Agora se você conseguir encaixar, então de adeus ao seu Mega

Gostaria de saber onde posso encontrar os jogos de RPG de mesa.

Daniel Souza Marques

Morungaba - S. P.

Apesar de já ter saído na PROGAMES nº 2, nós vamos repetir os telefones dos locais, anote aí:

** Forbidden Planet - Rua Clélia, 33 - Tel.: (011) 62-0466*

** Devir Livraria - Rua Augusto de Toledo, 83 - Tel.: (011) 278-0384*

** Book Centre - Rua Gabus Mendes, 29 - Tel.: (011) 239-8963*

Sou um infeliz proprietário de um console JAGUAR da ATARI desde janeiro de 1994, só que até hoje vivo na esperança de encontrar jogos novos que vejo nas revistas importadas e nada. O que faço, jogo o meu console fora ou continuo esperando? Vocês podem me dizer os títulos que já existem no Brasil?

Felisberto de A. Sampaio

Patos de Minas - M. G.

Caro Felisberto (ou será infelisberto) assim como você muita gente está decepcionada com o JAGUAR, mas já existe uma ponta de esperança, agora no final do ano foram lançados alguns jogos novos. Por enquanto os que encontramos foram: RAIDEN, CRESCENTE GALAXY, DINO DUDES, TEMPEST 2000, WOLFSTEIN 3D, BRUTAL SPORTS FOOTIBALL, ALLIEN VS. PREDATOR, DRAGON-BRUCE LEE STORY, CLUBE DRIVE, DOOM, CHECKERED FLAG.

Disseram-me que dava para jogar com o Kintaro no MK II. Isto é verdade?

Octávio A. Contardi

Campinas - S. P.

A única maneira de jogar com o Kintaro é dando o seu Fatality com o Shang Tsung, para isso segure o botão de novo por 30 segundos

PISE FUNDO NO ACELERADOR E AUMENTE O SOM DO CARRO...

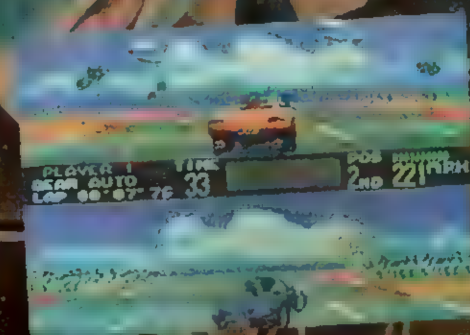
A nova versão dos arcades do antigo clássico das estradas está de volta renovado. Para início de papo, a comparação com o arcade chega a ser ridícula. A versão caseira é muito inferior pois muitos [illegible] de movimentos foram tirados, diminuindo demai[illegible] a [illegible]ção do jogo, no entanto, um clássico é sempr[illegible] um clássico.

Como todas a[illegible] versões anteriores essa a[illegible]esenta as [illegible]esmas falhas. Foi uma pena não terem [illegible] nada, os [illegible]áficos conti[illegible] [illegible]nhas e o [illegible]ico, como sempre. O [illegible] game ainda [illegible]om, você escolhe a estação [illegible] e manda [illegible]. A principal mudança do jogo fica por conta dos carros, que [illegible] são vários: turbinados, [illegible]veis, de pequeno [illegible], esportivos, etc.

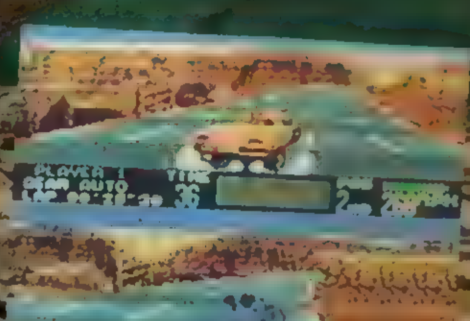
Você pode [illegible] fazer [illegible] chegar ao [illegible], [illegible] por praias, deserto[illegible] [illegible]tanhas, grandes e pequenas cidades e até monta[illegible] próximas a cachoeiras. O game têm a opção de a[illegible] jogadores simultâneos e mais de um modo para se jogar. O clássico, equivalente a versão anterior e um outro [illegible] de versus [illegible] passa[illegible] muito mais rápido [illegible] e também sem graça. Infelizmente para [illegible] e todos os [illegible] jogadores [illegible] sé[illegible] "OUT RUN" [illegible]ais [illegible] dar [illegible] [illegible]ade [illegible] poucas [illegible] até [illegible]. Com a chegada dos "chips" [illegible] dos [illegible]mes, os [illegible] de corrida [illegible] abusar [illegible] gráficos em terceira dimensão [illegible] da [illegible]de, o que não aconteceu em "OUT RUN". Parece [illegible] game [illegible]

[illegible] muito decentes estão à sua inteira disposição. Os desenhos dos carros dão uma idéia de que o jogo mudou prá caramba.

Esse figurão aí na tela, te apresenta os carros do game, conforme você coloca o joystick para o lado, ele também corre para [illegible]



Vida de [illegible] é fogo. Corre em asfalto, terra, cidade, montanhas, ou seja, tudo que é tipo de lugar.



Sem [illegible] seu adversári[illegible]

Que tal curtir as [illegible] [illegible]mento, não de moleza [illegible] também!

[illegible] ou se consagrará com a comemoração da vitória. E aí, topas [illegible]

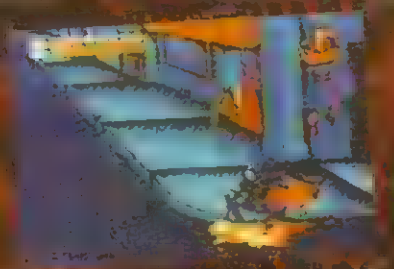
Maximum Carnage

No jogo estão presentes nada mais nada menos que 14 personagens dos quadrinhos, alguns ajudam e outros pioram a situação do nosso herói aracnídeo. Neste game foram acrescentadas várias inovações dos quadrinhos. Se liga nas feras que aparecem durante a aventura: Spider-man, Venon (primo de quinto grau do Capitão Ninja He!he!he!), comentários à parte, continuemos: Carnage, The Black Cat, Carrion, Dagger, Cloak, Deathlock, Firestar, Shriek, Iron Fist, Morbius, Demogoblin, Doppleganger, e até o Capitão Ninja, ops errei feio: Capitão América.

Homem-aranha, um clássico da "Marvel Comic" está de volta para arrepiar todo mundo. Desta vez o game está semelhante às inúmeras versões já lançadas para os arcades. O jogo segue o estilo "Battletoads", com muita porrada e pouco papo, ou melhor nem [illegible] papo assim, durante uma fase ou outra rolam [illegible] com quadrinhos criados pela própria Marvel [illegible]. Resumindo, você unirá o útil ao agradável, muita [illegible] daria e uma leitura descontraída.

[illegible] ai no chão ou [illegible] de bolachas [illegible] hein!

Nada como passar um domingão jogando teias pela rua, essa é a vida de "SPIDERMAN", só cuidado "O BRUXINHO FOLGADO".



Que bruxo folgado, já que você não é macumbeiro para fazer um trabalho prá casa, o jeito é se safar com teias e golpeá-lo à distância.

Tcham! Para ajudar em sua aventura você conta com a ajuda de VENON. O cara deve ter sido atacado pela "CASA DE ABELHAS" toda. Se liga nele, tudo inchado!

Pô, sacanagem quatro contra um, livre-se dessa [illegible] puder, tarefa nada fácil.

Nós até respeitamos às meninas, mas essa da, não da, mesmo sendo loura. É folgada, ladra e maloqueira.

Pô, tudo isso só para cuidar desse maluco! É o pior é que o malandro fica rindo.

YESSS!!! SPIDERMAN está animal

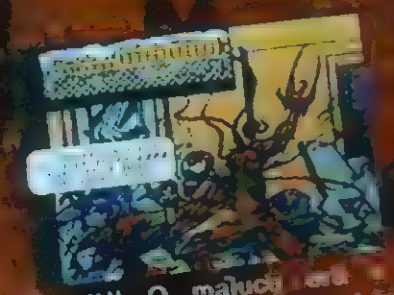
MAXIMUM CARNAGE, é um jogo difícil. Logo no início você pode se achar um tanto deslocado, ficar meio tonto e até mesmo bobo. Em algumas cenas você verá que seu esforço não precisaria ser tanto. Na primeira luta contra os cordões, por exemplo, se você conseguir, poderá ficar a vida toda matando "trocentos gordos", mas chega uma hora que um deles te dá uma porrada e você cai duro. Fazer o que? Faz parte da estória do game.

Os gráficos do jogo são bons, com um montão de POW, SOC, BANK, BONK, etc. Parece mesmo com os quadrinhos. O tom das cores é sombrio, o que passa um clima de medo. A dificuldade e a jogabilidade do game são ótimas e o som é brincadeira. A trilha sonora foi totalmente feita por "GREEN JELLY" e sua galera muito louca.

Tanto a versão SNES quanto a para MEGA DRIVE foram muito bem feitas e não apresentam nenhuma diferença no que diz respeito ao game. O único ponto que alguém pode destacar é o som, mais requintado no SNES. Os gráficos são praticamente idênticos com muito pouca diferença.

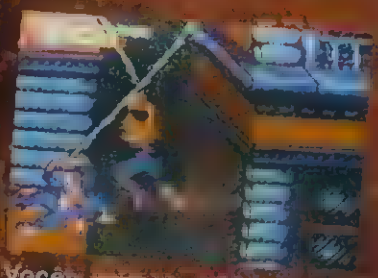
Os fãs das estórias em quadrinhos do spider man vão literalmente subir pelas paredes, e se você optar por simplesmente jogar não vai desgrudar o olho da telinha, mas cuidado para não ficar muito tempo e acabar "criando teia".

SNES MEGA



AHHH! O maluco era "CARNAGE" seu maior inimigo durante o jogo. É o cara que arma tudo que é enrascada para você.

Nas ruas de New York o negócio não é difícil, aproveite para treinar seus golpes pois para frente é bem difícil.



Você também pode jogar com esse né. Siga seu sensor de aranha e fuja dos raios lançados de cima de prédio.

No alto do prédio você encontra uma mina e um cover "seu". Só que o cara parece ser irmão do "GORO", pois tem seis braços.

Creck! Que chegada triunfal. Bom, acabe com a farra do "MÃOZINHA" dando algumas porradas, mais uma vez a mina que joga raios vai atrapalha-lo.

MEGA

Calma! calma, não é mais uma fã elogiando nosso piloto NINJA DAIKON. O GOSTOSÃO! É apenas o jogo do PIU PIU e do FRAJOLA, que acabou de pousar nas boas casas de games.

Os estúdios da WARNER não perdem tempo, e mais uma vez coloca seu time de desenhistas para trabalhar e colaborar com o ramo dos GAMES.

O jogo possui uma animação divina, com cenas mais do que engraçadas, que poderão levar você a sentir cãibras no queixo, de tanto rir. Vamos ao jogo, afinal quem gosta de barriga vazia é dono de restaurante e o principal objetivo deste game é comer o passarinho.

Só que isto não vai ser nada fácil, o PIU PIU é pequenino, mas não é burro, muito pelo contrário. Você já reparou no tamanho da cabeça dele? É enorme cara, parece uma caixa d'água! Com a cabeça bem rechea-

Estrelando... Piu Piu e Frajola. O passarinho amarelo e cabeçudo faz dupla com o gato fominha e folgado. Super legal cara.

Triiimmm'! Hora de acordar, galera! Use a cama, apenas para fugir do cachorro ou da velhinha... e tenha bons sonhos!

Tal pai, tal filho! Seu filhinho dá uma ajuda, mostrando a direção em que está o Piu Piu.

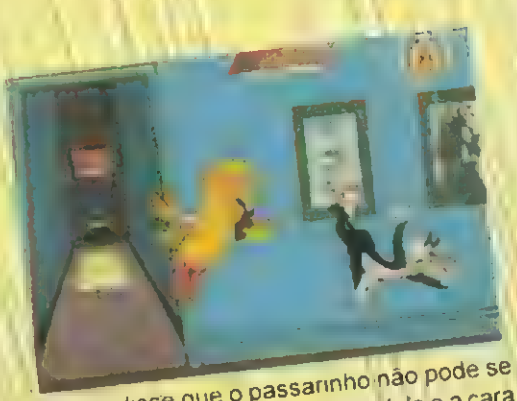
Quando estiver sobre os fios de alta tensão, fique atento aos focos de descarga elétrica, senão... He! He! He!

Durante todo o jogo, você deverá realizar várias proezas. E de vez em quando, rachar a cuca para pegar o Piu Piu.

E aí cachorrão bobão? Use a vontade os itens que encontrar pela fase. Cada um causa uma reação específica. Tem pula-pula, osso, luvas de box e muito mais.

Olha o passarinho, piu...piu...piu. Eu acho que vi um gatinho...

No decorrer do game Frajola podera encontrar uma série de itens no caminho entre eles até uma luva para bancar Mike Tyson.



Quem disse que o passarinho não pode se defender? Olha só o tamanhão dele e a cara de susto do gato safado um dia da caça outro do caçador

Isso é que é vida heim, um cachorro burro um filho "dedo duro" e um "fast food" esperando para ser abocanhado

D - Putzz! Que velha chata meu fica perseguindo o gato Fraj[illegible] todo. E o pior é que ela [illegible] estranho"

da, o baixinho tratou logo de chamar alguns manos, como a VOVOZINHA, o cão SPIKE, o RED CAT e até mesmo o CANGURU BOXEADOR (aluno do Mike Tyson).

Ei man, se você acha que acabou, prepare-se. Assim como nos desenhos, PIU PIU pode transformar-se num pássaro grandão e com cara de louco, que ainda por cima, adora um churrasquinho de gato (Parece até Corinthiano!)

E ai cara, vai ficar parado? Se você acha que esse jogo não é para seu bico, tá marcando. Deixa de ser chato e trate de se mexer, afinal mais vale um pássaro na barriga do que um "game over" na tela...Até a próxima.

BATTLETECH
A GAME OF ARMORED COMBAT

Não é o SUPER HOMEN, mas também é de aço...

Caramba, isso sim que é jogo. Difícil, bonito, muito legal e ainda por cima com vozes digitalizadas que arrebentam.

Esse é BATTLETECH, um game que, segundo muitos, segue o estilo de JUNGLE & DESERT STRIKE. Concordo, só que BATTLETECH é muito melhor. Você faz parte da cia MECHWARRIOR e controla um robô de mais de 60 toneladas, que possui um sistema de computação de última geração. Seu nome: MADCAT HEAVY OMNIMECH.

Sua tarefa é acabar com os surtos de rebelião e com as estratégias de terroristas, mas fique frio, seu robô está armado até os dentes, e como dizem as propagandas do jogo no exterior: "Ele não corre a 50 milhas por hora, mas conseguirá fazer um bom estrago nas suas casas". Agora não vá pensar que só porque seu robô está superarmado, a tarefa vai ser fácil. Muito pelo contrário, como a ação se passa no século XXXI, os inimigos também terão brinquedinhos nada amigáveis.

No início de cada missão, você receberá ordens de seu Superior, que explicará o procedimento correto em cada fase. Conforme seu desempenho nas fases, o camarada fará seus comentários, tipo: ...muito bom, você destruiu a base inimiga. Só que não deveria ter acabado com a possibilidade de existir vida no planeta durante milhares de anos, não deveria ter provocado uma explosão nuclear...estúpido!

Generais à parte, você precisará de muita, muita habilidade para terminar este jogo, principalmente se estiver jogando sozinho, controlando os passos do robô e a direção dos tiros. Na opção 2 jogadores, o trabalho será bem menor, pois um controla as pernas do robô e o outro controla a parte de cima do garotão, detonando todos os inimigos.

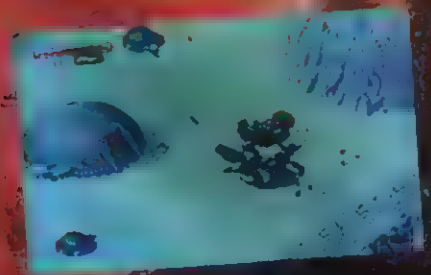
Os cenários e os "sprites" (objetos que se movem na tela) são muito bem detalhados. O robozão é um show à parte. Quando anda na neve deixa pegadas e chega a levantar poeira na terra, além de espirrar água no pântano é muito mais. Agora o que me chamou a atenção de verdade foi a voz utilizada para simular um computador com personalidade própria, na verdade, uma computadora! confesso que mesmo depois de terminar o jogo, continuei jogando um bom tempo, só para escutar aquela voz...aí aí, deve ser uma gata.

Quer saber algo mais sobre o game, então não fique aí parado, vá correndo atrás dele. Bonito, difícil, legal e com uma computadora que tem uma voz... hum!

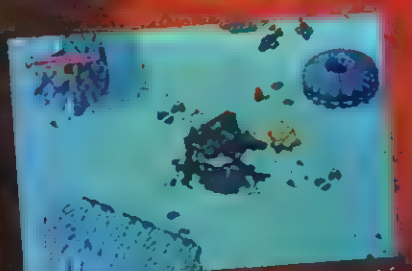
Na primeira fase seu objetivo final será entrar na Fortaleza inimiga e destruir [illegible]

No Planeta "Deserto", você lutará contra o tempo para impedir a fuga da cápsula inimiga. Será que conseguirá ??

Para acabar com os oponentes deste planeta, o robozão terá que des[illegible] complexo inimigo.

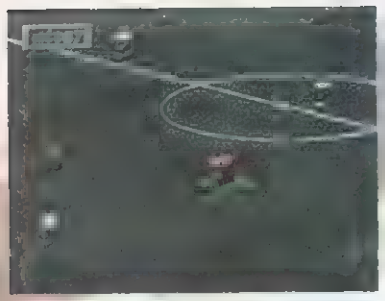


Brrr !! Que isso, robô não sente frio ! Estamos em guerra, procure os causadores de interferência no seu radar e destrua-os.

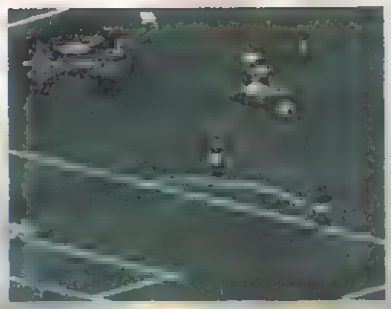


Cara, você terá que destruir até montanhas. Depois ainda vai ter que encarar vários inimigos de peso.

Logo no início do "pântano", vá para a esquerda e acabe com a parede. Atrás dela outro alvo para ser destruído... Seu trampo não será fácil, tem muito chão pela frente.



Os jogadores, agora sobem para tocar de cabeça.



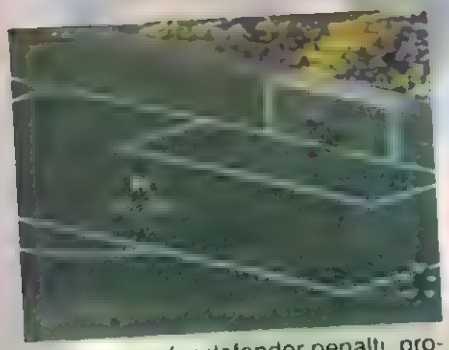
O juiz agora está mais rigoroso. Carrinho por trás, quase sempre dá explusão.

Aproveitando a euforia provocada pela Copa do Mundo de Futebol, que em muitos ainda permanece, a Eletronic Arts, lança para Mega Drive, a versão 95 de um dos, melhores jogos de futebol já vistos, torcida brasileira!

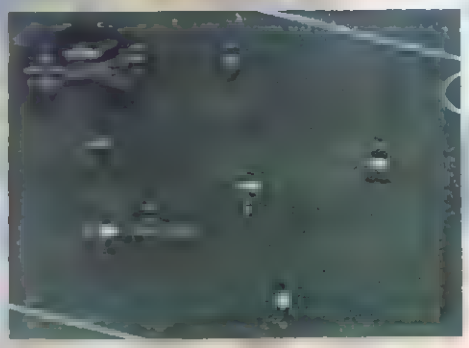
Essa nova versão revisada e melhorada, e bota melhora nisso, garante muito mais diversão ainda. Foram acrescentadas novas jogadas, e que jogadas, que dão ao jogo um realismo impressionante.

O mais legal, no entanto, foi os caras terem colocado os campeonatos nacionais de vários países, como Itália e Brasil. No nosso campeonato, você opta entre times babas como o Santos, Palmeiras, São Paulo, ou verdadeiras seleções, como o grande Coringão, o the best.

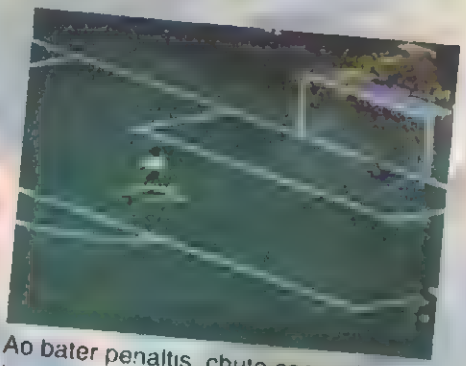
Incrível, conseguiram melhorar um jogo que já era ótimo. Gol da Eletronic Arts.



Sempre que for defender penalti, procure advinhar o canto em que o jogador vai chutar.

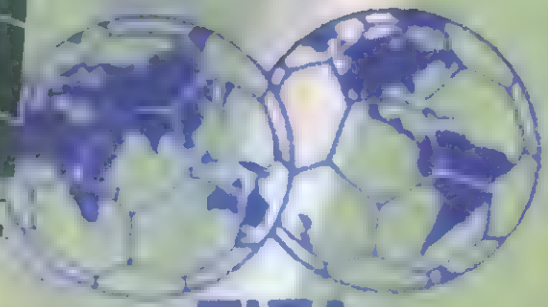


Procure chutar da linha intermediária, sempre no canto oposto ao seu. Daí é só correr pro abraço!



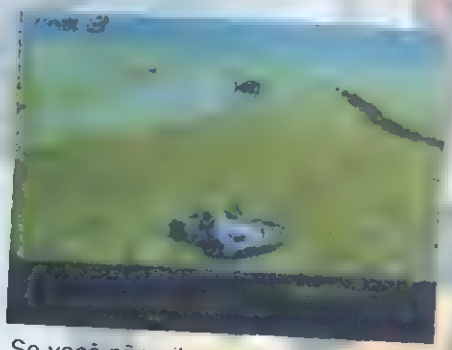
Ao bater penaltis, chute com o A e coloque diagonal superior.

Nesta nova versão os goleiros passaram a fazer defesas que não faziam antes.

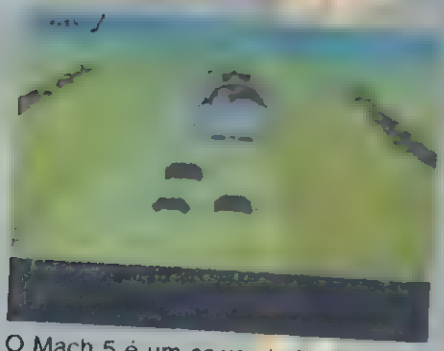


Como na vida real, neste jogo de corrida, seus adversários são muito desleais e ficam fechando você o tempo todo.

Quem não se lembra daquele garoto, piloto de corrida campeão, com seu famoso Mach 5, e seus amigos, entre eles o macaco Zequinha e sua indefectível camiseta listradinha, além do seu misterioso irmão Corredor X, que sempre surgia na hora H e ajudava nosso veloz herói. É claro que estou falando do Speed Racer, que agora virou video game. Ah!, se você tem menos de 10 anos deveria ter pulado este parágrafo, mas agora é tarde, só te resta acelerar....



Se você não pilotar direito vai acabar assim... com o carro totalmente estourado!!



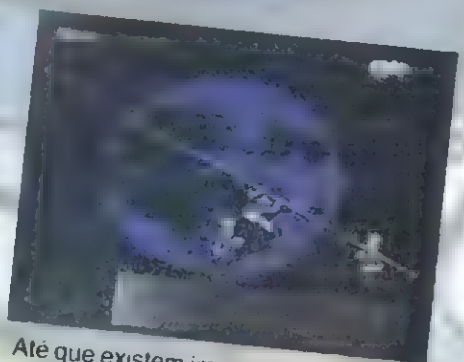
O Mach 5 é um carro cheio de recursos, capaz até mesmo de pular!!

A Accolade, famosa por fabricar jogos para PC, poderia ter aproveitado melhor o desenho e feito um jogo a sua altura. Os gráficos são apenas razoáveis. O som é mais enjoativo que brigadeiro quente e as fases onde o piloto Speed Racer deveria lutar são bem chatinhas.

Mesmo assim vale a pena, conferir o game, senão pela qualidade, simplesmente para lembrar os bons e velhos tempos...

O número 5 que você encontra na pista é um nitro adcional.

Nas fases de ação, abuse dos chutes para derrubar os inimigos.



Até que existem imagens bonitas neste jogo apenas razoável.

GAMERS especial

SUPER STREET FIGHTER II™

OS NOVOS DESAFIANTES

OS NOVOS ESTÁGIOS

RESUMO

SUPER STREET FIGHTER II DA CAPCOM

TIPO	LUTA
MEGABITS	32
NOTA	10
AVALIAÇÃO	ÓTIMO
Nº JOGADORES	1 OU 2
NÍVEIS	16
DESAFIANTES	VARIÁVEIS

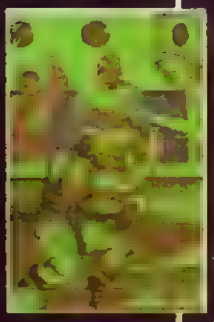
SUPER STREET FIGHTER II

The New Challengers

NOVOS ESTÁGIOS

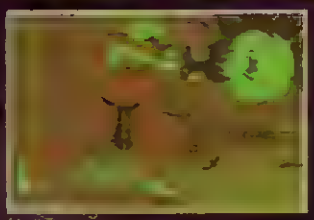
Lugar de ação do Fei Long - Hong Kong

Esse treinamento tranqüilo em breve será o espetáculo de batalha.



Um maravilhoso castelo, far de um magnífico lutador

Lugar de ação da Cammy - Inglaterra



Lugar de ação de Dee Jay - Jamaica

O fantástico jamaicano chamando a multidão mas não é um fantástico desafiante

Um grande homem atrai uma multidão quando luta

Lugar de ação de T. Hawk - México

O SUPER NES cessão do Super Street Fighter II é um excelente progresso acima das versões anteriores. Com a adição do arcade do sistema Q-Sound, aparentemente a Capcom sentiu que seria necessário trocar os efeitos de áudio da versão do SUPER NES. Outros seguimentos substituem a tradicional série de efeitos. Novos sons são abundantes para os golpes especiais dos personagens.

SSF 2 tem duas novas mudanças na luta. Tournament e Match Modes foram acrescentados, assim os grupos de jogadores podem participar em diferentes tipos de disputas - para aqueles que gostam da competição SF2.

Tudo o que atraiu você para a original, trará você de volta para o Super Street Fighter II no SUPER NES verifique!

STREET FIGHTER II

Quem será premiado o rei dos jogos de luta caseiros? Veja você mesmo como as guerras começam a se aquecer!!!

OS NOVOS DESAFIANTES

Apesar de o Super Street Fighter II ter 16 personagens, somente quatro são novos. Eles estão completamente integrados com todos os novos tipos de golpes.

Em alguns personagens como Vega, Sagat e Balrog, existem novas animações que são simplesmente demais!. A cada personagem é também oferecida uma nova transformação ou animação adicionais. Cheio de suplementos especiais.

Existem também algumas novas técnicas de jogo como o mid-air dizzi, point scoring feature e combo tally meter. Recheado de mudanças e Megage principal, esta é, com certeza, sua melhor versão.

Aqui estão os novos desafiantes!

Fei Long, Deep Jay e T. Hawk uniram o Street Fighter Tournament com a cessão do Super Street Fighter II e aparecerão em breve no Super NES.

Nós demos uma espiada nessa realização e nas próximas páginas você verá o que concluímos.

Com os novos desafiantes vêm quatro novos estágios de combate para o World Warriors fazer batalha. No total existem agora 16 estágios para jogar pelo Super Street Fighter II.

Complexo, com novos personagens ilustrações gráficas de mid-fight (semi-luta) e com grandes movimentos, tão bons quanto o Tournamont e Match Modes, onde os grupos de jogadores devem competir, a Capcom tem trazido a competição no lar para seu SUPER NES.

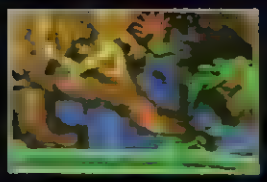
SUPER STREET FIGHTER II

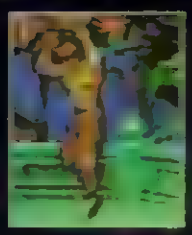
As novas habilidades de um lutador

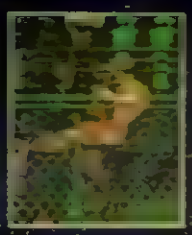
Tão impressionante quanto os novos personagens é a habilidade. Como o coin-op, a versão do SUPER NES inclui uma nova série, inteira de ilustração de semi-luta do personagem, mais animado e dramático do que nas versões anteriores. Examine os guerreiros do mundo como eles vão adiante com a marca registrada de um novo visual.

Fei Long

De uma longa jornada de dedicação ao Kung Fu Fei Long tem uma poderosa combinação de velocidade e força. Apesar de não parecer ameaçador, seus ataques podem ser completamente devastadores se executados corretamente.

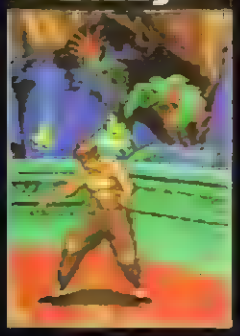






Stance

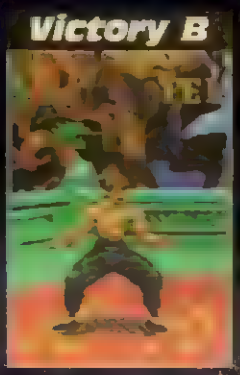
Dizzy



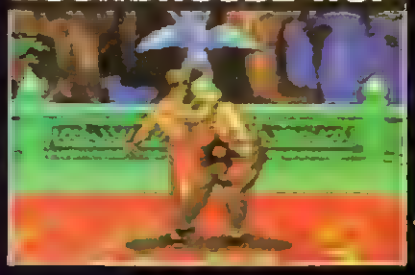
Knockdown

Victory A

Victory B



ROUNDHOUSE HOP

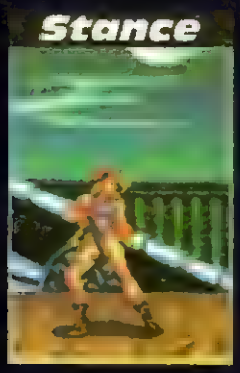


REKKA KEN

RISING DRAGON KICK

CANNON DRILL

Stance



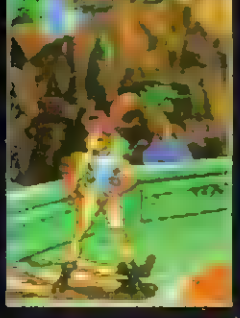
Dizzy

SPINNING KNUCKLE

Knockdown

THRUST KICK

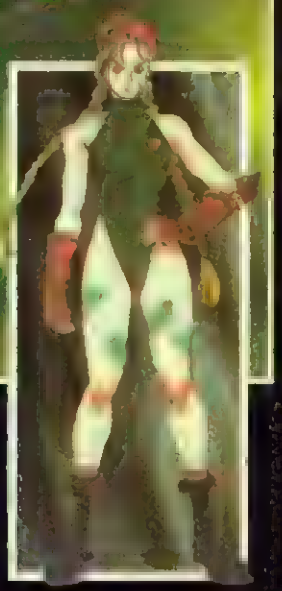
Victory A

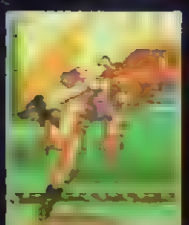


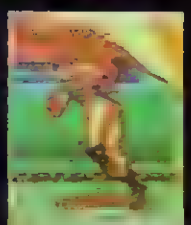
Victory B

Uma agente especial inglesa que foi achada inconsciente em frente da "Special Agency Academy". Seu estágio supervisiona um castelo antigo. Cammy é pequena e forte. Seus golpes provocam sérios estragos em seqüência. Também com grandes saltos, ela poderia facilmente significar um desafio para personagens como Chun Li ou Vega.

Cammy

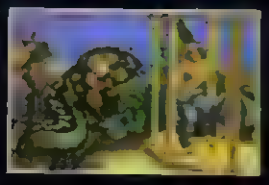




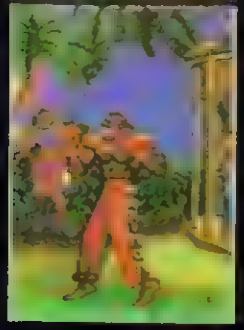


Dee Jay

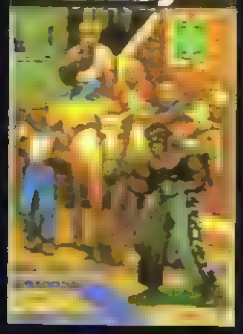
Dee Jay é grande e tem um estilo de luta parecido com a dança jamaicana. Sempre sorrindo, Dee Jay é totalmente alucinado uma impressionante adição ao "Street Fighter Tournament" com suas agressivas técnicas de Kickboxing.



Stance



Dizzy

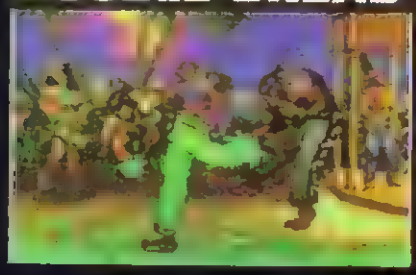


Knockdown

Victory A

Victory B

DOUBLE DREAD



HYPER FIST

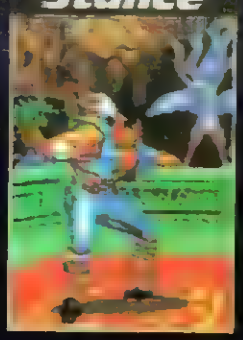
MAX OUT

STORM HAMMER

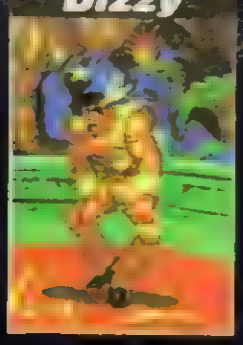
THE HAWK

THUNDERSTRIKE

Stance

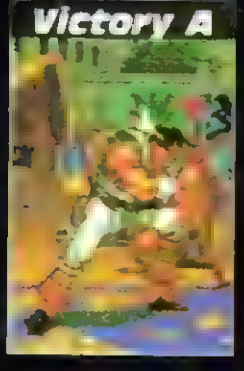


Dizzy

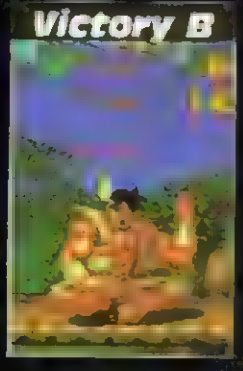


Knockdown

Victory A

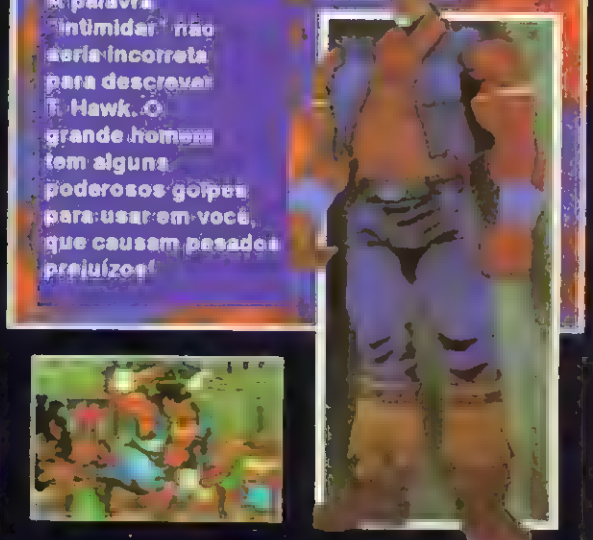


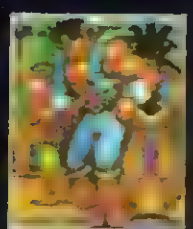
Victory B

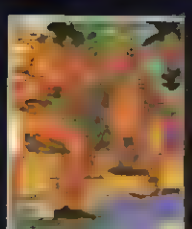


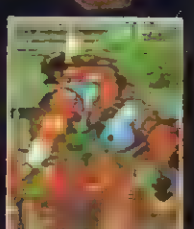
T. Hawk

A palavra "intimidar" não seria incorreta para descrever T. Hawk. O grande homem tem alguns poderosos golpes para usar em você, que causam pesados prejuízos!









DHALSIM

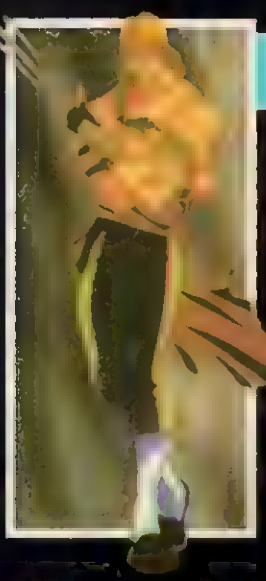
Dhalsin tem um novo atordoado projétil de ataque. Fique alerta com as outras melhorias, como a sua velocidade.

ZANGIEF

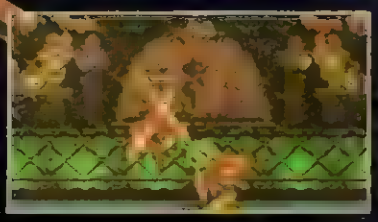
Zangief muda alguns de seus velhos ataques e acelera outros.

BALROG

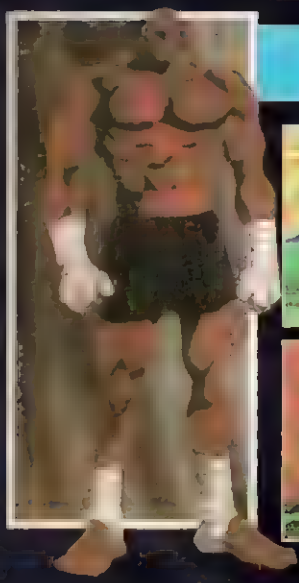
Balrog tem chance de usar sua mente através de um novo alvo para seu golpe.



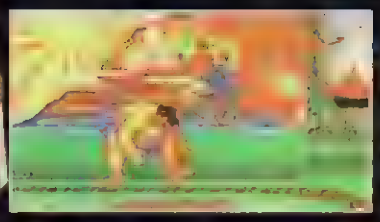
VEGA



Vega ganha novos ataques aéreos que são totalmente rápidos. Fique alerta com esses movimentos!



SAGAT



Sagat estoura os miolos com o novo Dragon Knee. Além disso ele tem diferentes chutes e socos.

BISON

BISON Bison acaba a luta com um novo soco matador. Um golpe super secreto.

Até a impressionante introdução do arcade foi cuidadosamente reproduzida para a versão do SUPER NES.

Verifique a dominante nova natureza selecionada. Todos os personagens e suas novas habilidades estão expostos exatamente como o arcade.

RYU

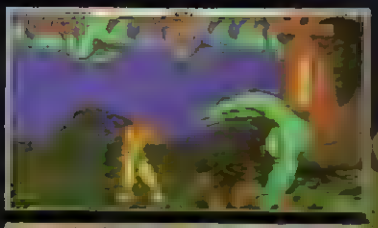
Ryu volta com fortes e poderosas modificações, como uma bola de fogo vermelha.

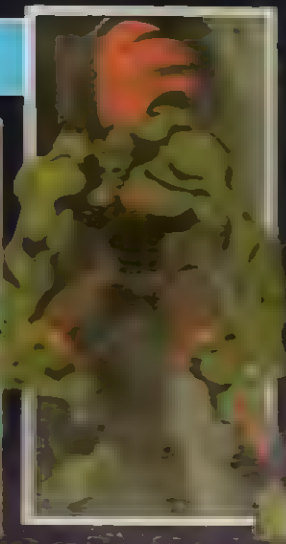
KEN

Ken ganhou algumas melhorias em seus ataques originais. Isto o faz arruinar com o "combos".

BLANKA

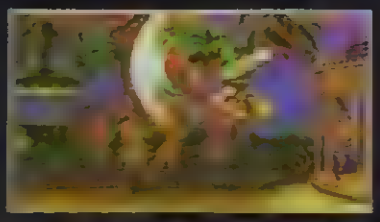
Blanka gira dentro da ação com variações em seus ataques de bola rolante. Figue ahead

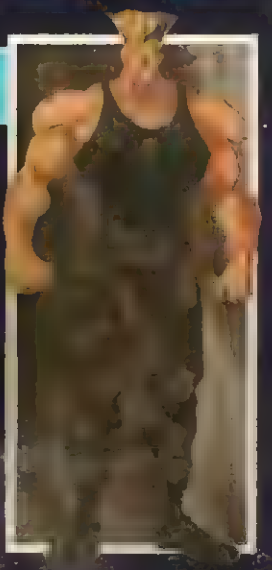




GUILE

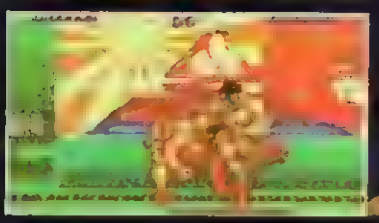
Guile aqui





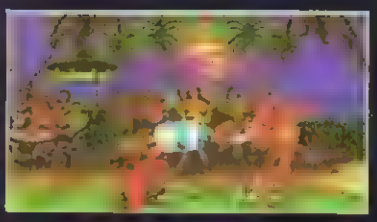
E. HONDA

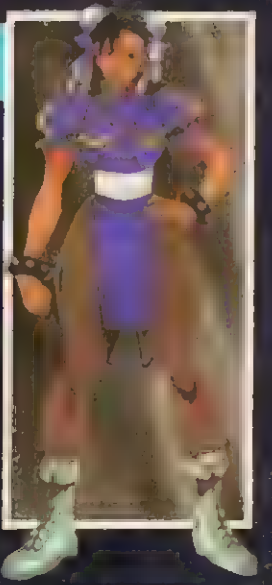
E. Honda tem mais maneiras para usar seu enorme tamanho com mais super ataques esmagadores.



CHUN LI

Chun Li tem o "Power Bubble attack" *(Poder de ataque de aparência falsa)*. Tenha certeza para procurar por um novo chute, também.



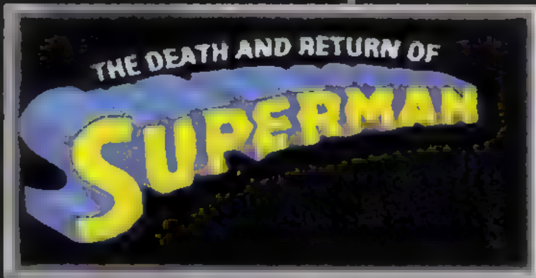


Para o alto e avante

A terrível criatura DOOMSDAY (Apocalipse) está destruindo a cidade de Metrópoles. Quem poderá acabar com isso? Sim ele, o incrível Chapolim colorado, quer dizer, o SUPERMAN!

A estória que você leu na "D.C.Comic Book" está recriada neste jogo: A MORTE E O RETORNO DO SUPER-HOMEM. Na batalha contra Doomsday, SUPERMAN foi morto. Sua morte chocou o mundo todo. Durante a reconstrução da cidade de Metrópoles, quatro novos homens aparecem, cada um com características semelhantes às do herói morto. E todos eles, lógico, querem substituir o Super-Homem.

Todos os novos SUPERMAN: THE CYBORG, THE ERADICATOR, THE MAN OF STEEL e o SUPERBOY, lutarão contra mutantes e vilões espalhados pela cidade. Cabe a você descobrir quem será o novo e verdadeiro Super-Homem. Cá entre nós, quem leu as revistas do herói até

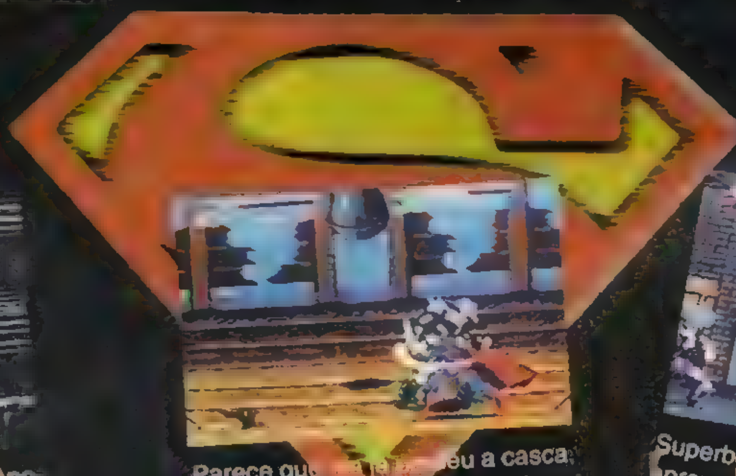


agora, sabe o que vai acontecer, já quem não leu, terá que descobrir sozinho, jogando, é claro.

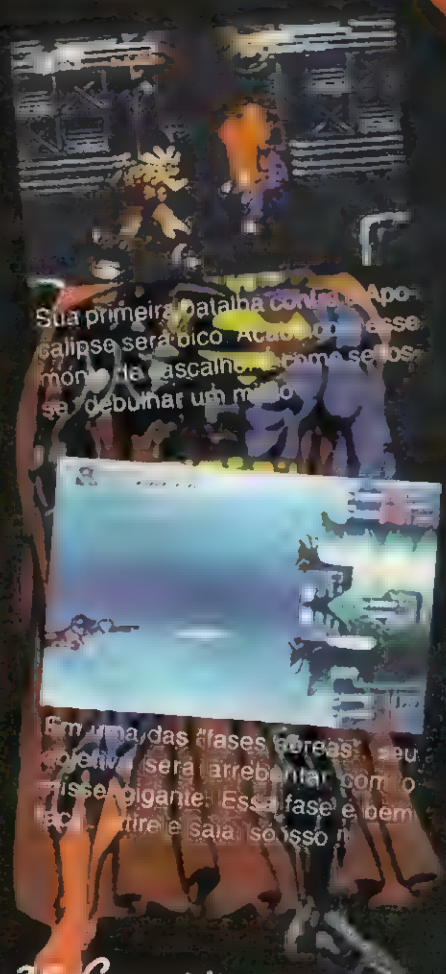
Se o que você procurava era um jogo decente, acho que encontrou. Se curte o herói, então melhor ainda. Ao todo você chega a controlar 5 personagens diferentes, sendo que, todos eles voam, soltam magias poderosas e dão porradas mais fortes que uma jamanta. O game guarda surpresas do começo ao fim e é uma ótima oportunidade para se atualizar com as últimas novidades do Homem de Aço.

Prepare-se, aqueça seus punhos e dedos de aço e coloque a mão na massa, afinal tá todo mundo querendo saber o final desta estória e também sentir o gostinho de mais um jogo acabado.

NOTA DE PROTESTO: O jogo possue uma tremenda mancada. A LOUIS LANE, aquela repórter gostosa, não aparece em momento algum, diminuindo muito a aprovação do público masculino. A propósito, vou ver se descolo a visão de RAIO X do Super-Homem para poder observar a CHUN LI, sem aquele maluco do CAPITÃO NINJA me enchendo. He!He!He!



Parece que [illegible] eu a casca, mas tudo bem [illegible] nue saindo na porrada com o [illegible] oso.



Sua primeira batalha contra [illegible] Apocalipse será bico. Aca[illegible] esse mon[illegible] da cascalho [illegible] como se fosse debulhar um m[illegible]o.

Em uma das "fases aéreas", seu objetivo será arrebentar com o [illegible] gigante. Essa fase é bem [illegible] tire e saia, só isso [illegible]

Controlando o "Homem de Aço", passe pelas cápsulas e gases, depois enfrente a "carona de ferro", batendo sem parar.

Superbo[illegible] aproveita[illegible] patada, e caia matan[illegible] il - Uauu! [illegible] mentes.

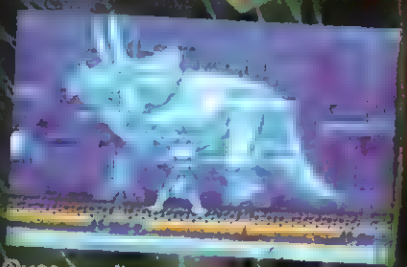
[illegible] você [illegible] vel [illegible] par [illegible] o [illegible] Cyborg. [illegible] fase o [illegible] verdadeiro Superman [illegible] aparece. É a hora de mostrar que [illegible] manda e acabar com o Superman "[illegible]".

Que eles são estranhos, todo mundo concorda, mas uma coisa ninguém pode negar: esses caras são super Heróis.

Não olhe agora, mas uma horripilante figura está de volta, desta vez mais perversa e maldosa do que nunca. Neste momento, Rita Repulsa prepara seu poderoso exército para se vingar dos Power Rangers, que da última vez, encheram ela de porrada.

Acontece que os heróis Jason, Trini, Billy, Kimberly e Zack, mais conhecidos como Power Rangers, também estão loucos para encontrar a mocréia e mostrar suas habilidades especificas com as mãos e pernas. O bicho vai pegar.

Quando seu "cara" se transformar em um "Power Ranger" poderá soltar altas magias, [illegible] que cada herói tem poderes [illegible]entes nos [illegible].



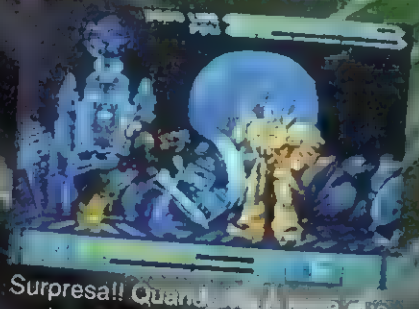
Quase no fim do jogo, todos os "Power Rangers" juntam seus poderes e criam um Super Robô Gigante, capaz de acumular energia para lançar contra o inimigo.

No início de cada fase, seu personagem começa como qualquer indivíduo normal, e terá que se virar todinho para se safar, mas fique frio que será bem fácil.

[illegible] medida que [illegible] ganham uma especie de [illegible] especial, e de quebra, novos poderes e habilidades, transformando-se nos Power Rangers. De roupinha nova, hum... os garotos passam a [illegible] "POWER UPs", detonando todos os adversários de tela Halhalhal.

[illegible] Power Rangers é [illegible], faz um [illegible] Estados Unidos [illegible], eles só [illegible] mas prome[illegible] pilotos [illegible] com heróis [illegible] é que, em [illegible] seriado, eles [illegible] dos [illegible] que eram [illegible] sacarecos [illegible] robôs [illegible] para mais [illegible] acabar com a [illegible] Rita Repulsa, que [illegible] uma tremenda [illegible] Pelo [illegible]!!

Olha o robozão aí, geeennte !! No estilo "Street Fighter", você enfrentará 3 inimigos grandões, esse aí é o segundo. Bico prá caramba !!



Surpresa!! Quando [illegible] que acabou o jogo, eis que surge esse maluco aí. Destrua essa lata velha com golpes em seqüência.

Terminando seu trabalho e mais uma vez, salvando o mundo. Saia com os amigos e comemore, afinal, assim são os "Power Rangers".

CAPITÃO NINJA

ECCO

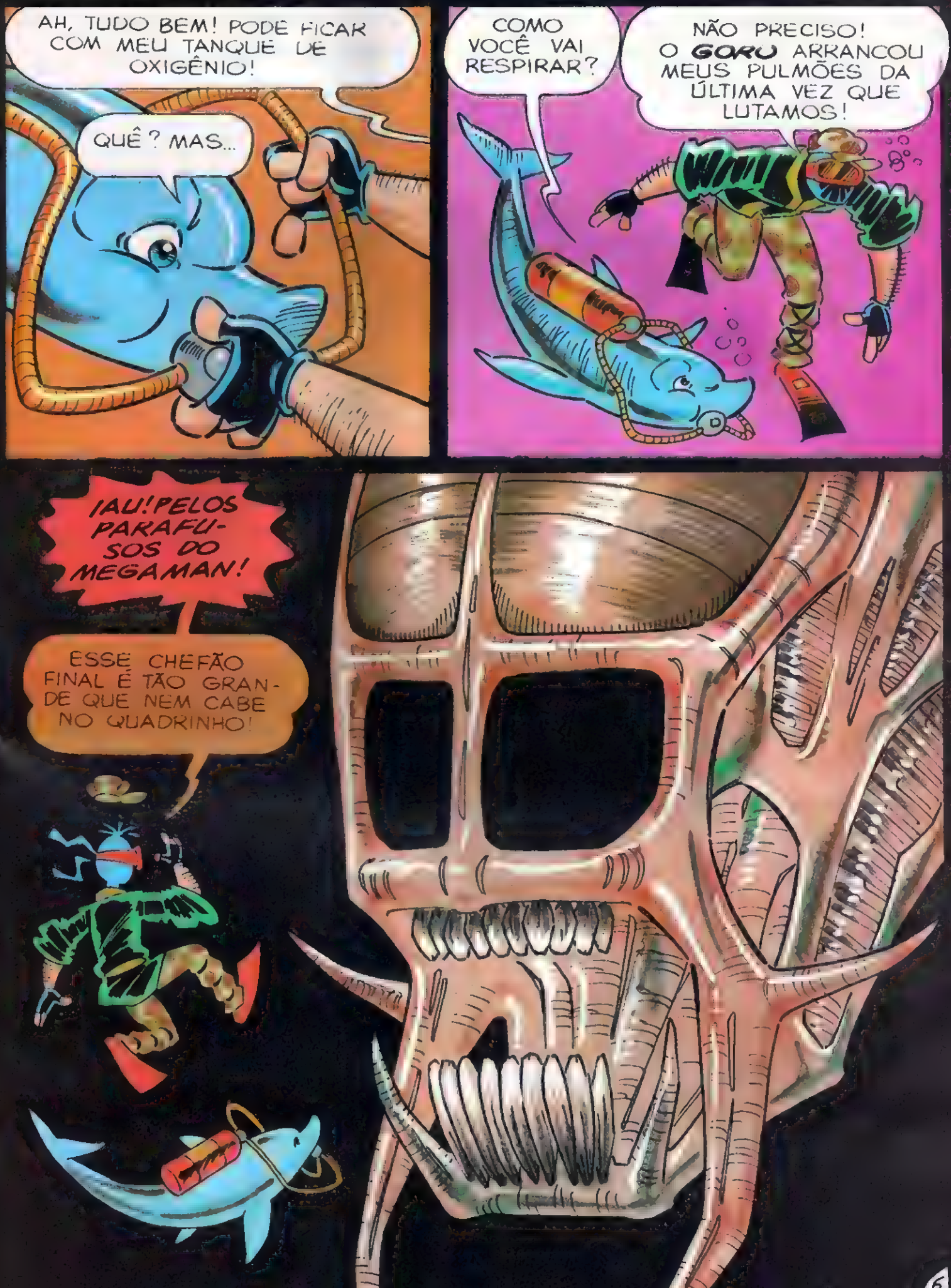
THE DOLPHIN

AGRADEÇO POR ME AJUDAR A PROCURAR MINHA FAMÍLIA, CAPITÃO!
IMAGINA! UM HERÓI DOS GAMES COMO EU NÃO PODIA FICAR FORA DESSA!
A PROPÓSITO... O QUE ACHOU DO MEU LOOK SUBMARINO?
BACANA! ESQUISITO.. MAS BACANA!
EI! TEM ALGUÉM PEGANDO NO MEU PÉ!
SERÁ A CHUN LI?
PELAS GARRAS DO BALROG!
UM POLVO GIGANTE!

VOU TRANSFORMAR ESSE CARA EM *SUSHI* ASSIM QUE PEGAR MINHA...
...ESPADA!
ESQUECI! DEIXEI A ESPADA EM CASA PARA NÃO ENFERRUJAR NESTA ÁGUA SALGADA!
OH, BEM... VOCÊ QUER MINHA PERNA?
PODE FICAR!
NÃO FAÇAM ISSO EM CASA, MENINOS E MENINAS!
SOU MEIO LAGARTIXA, IGUAL AO *REPTILE!* MINHA PERNA VAI CRESCER DE NOVO!
OLHA LÁ O ECCO, PEDINDO INFORMAÇÕES PARA AQUELA BALEIA-AZUL!
CARA, ELA É *GRANDE!* TOMARA QUE NÃO SEJA O CHEFÃO FINAL!

SUA FAMÍLIA FOI SEQÜESTRADA POR MONSTROS DO ESPAÇO, ECCO! ELES ESTÃO NO FUNDO DO OCEANO!
OBRIGADO, BIG BLUE!
BONITO OLHO, GATA! JÁ PENSOU EM FAZER COMERCIAL DE COLÍRIO?
GRUNF!
AGORA PRECISAMOS ENCONTRAR ASTERITE, DEPOIS IR PARA ATLÂNTIDA, USAR A MÁQUINA DO TEMPO, CHEGAR AO JURÁSSICO, VOLTAR PARA ASTERITE E...
EI! PODE PARAR!
O JOGO TEM 27 FASES! ASSIM VAI LEVAR O DIA TODO!
NÃO. PRECISAMOS FAZER ISSO TUDO!
NÃO?
TEM UM JEITO DE PULAR DIRETO PARA A PENÚLTIMA FASE! QUER VER?
VDEBKMLK!

CHEGAMOS! WELCOME TO THE MACHINE, ECCO!
COM MIL SARDINHAS! COMO FEZ ISSO?
AQUILO QUE VOCÊ DISSE FOI ALGUMA PALAVRA MÁGICA?
QUE NADA! FOI SÓ A PASSWORD PARA ESTA FASE!
APROVEITEM A DICA, LEITORES!
ENTÃO POR QUE NÃO NOS LEVOU DIRETO PARA A ÚLTIMA FASE?
AÍ NÃO IA TER GRAÇA!
CAPITÃO, ESPERE... TÔ FICANDO FRACO! PRECISO RESPIRAR!
UÉ?! VOCÊ NÃO É PEIXE?
SOU MAMÍFERO! RESPIRO AR TANTO QUANTO VOCÊ!
COMO EU PODIA SABER? NÃO TERMINEI A FACULDADE DE BIOLOGIA!


AH, TUDO BEM! PODE FICAR COM MEU TANQUE DE OXIGÊNIO!
QUÊ? MAS...
COMO VOCÊ VAI RESPIRAR?
NÃO PRECISO! O GORU ARRANCOU MEUS PULMÕES DA ÚLTIMA VEZ QUE LUTAMOS!
¡AU! PELOS PARAFUSOS DO MEGAMAN!
ESSE CHEFÃO FINAL É TÃO GRANDE QUE NEM CABE NO QUADRINHO!

TÔ DESARMADO! ATAQUE COM SEU SONAR!
COMO POSSO USAR O SONAR COM ESTE NEGÓCIO NA BOCA?
MELHOR PEDIR REFORÇO!
EI, NATHAN!
DEIXE CONOSCO, CAPITÃO NINJA!
VAMOS DAR UM JEITO NO BICHO!
M-MAS... MAS É O SEAQUEST!
PRIMEIRO E ÚNICO!
COMO CONSEGUIU TRAZER O SEAQUEST ATÉ AQUI?
O CAPITÃO NATHAN BRIDGER ME DEVE UMA GRANA!
PUTZ! QUE BRIGA!
CRAS!
TUM!
NHAC!

XII... ACHO QUE O NATHAN TÁ *P* DA VIDA COMIGO!

MANDEM LEMBRANÇAS PARA MEU PRIMO, O *DARWIN!*

NUNCA PRECISEI... ATÉ AGORA!

NÃO VEJO OUTRA SAÍDA! VOU APELAR PARA MINHA MAGIA!

MAGIA? VOCÊ *TEM* MAGIA?

CAI FORA OU VAI SE MACHUCAR, AMIGUINHO!

QUANTO DEVO ME AFASTAR?

UNS DEZ QUILÔMETROS!

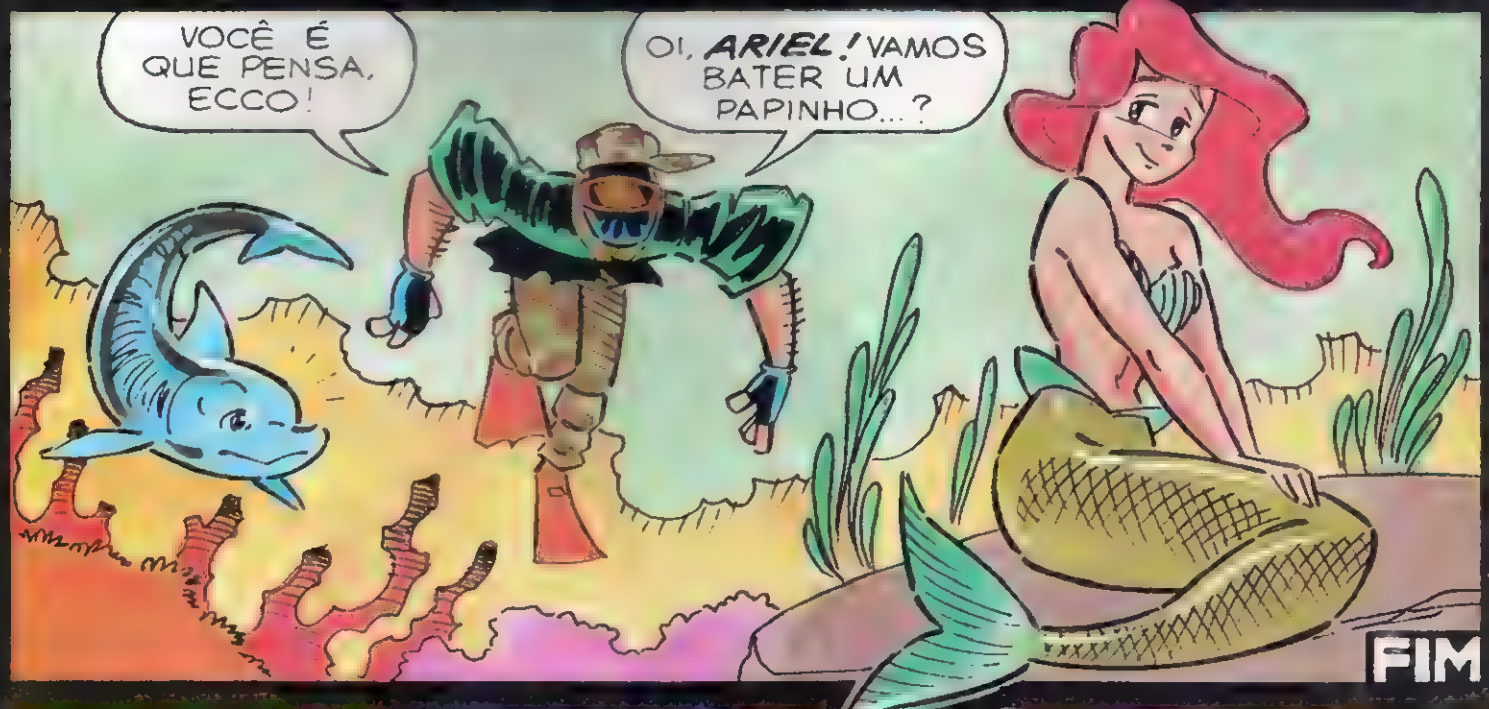
Ô LOUCO!

AGORA O BICHO VAI PEGAR!!!
FZZAKK!

ARREBENTEI!
ESSA MINHA MAGIA É PORRETA!
OBRIGADO POR TUDO, CAPITÃO NINJA!

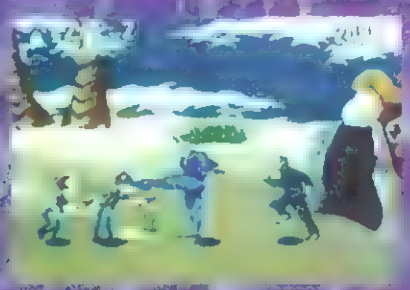
BEM... O JOGO ACABOU, E RECEIO QUE VOCÊ NÃO VÁ SE DIVERTIR!
COMO ASSIM?

AH, OUVI FALAR QUE VOCÊ É UM GRANDE PAQUERADOR! MAS NÃO VAI ENCONTRAR GAROTAS AQUI EMBAIXO!
AH, NÃO!


VOCÊ É QUE PENSA, ECCO!
OI, ARIEL! VAMOS BATER UM PAPINHO...?
FIM

SNES

THE TICK



the Pagemaster

Quem tem medo do lobo mau?... eu nao, o negócio é passar por cima e acabar com a festa do bocudo.

O astro de "esqueceram de mim" agora também estrelando nos desenhos de cinema.

SNES

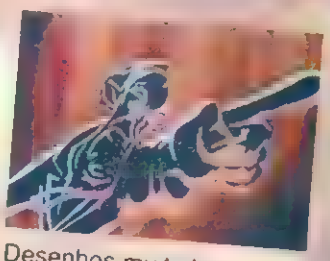
Já vou começar chutando o pau da barraca! The pagemaster é um dos maiores investimentos da história dos games, a FOX INTERATIVE está investindo a "bagatela" de mais de 20 milhões de dólares (o salário do pilantra do Wolferra!) só na divulgação do jogo.

O dinheiro está sendo muito bem aplicado, com propagandas na GamePro, EGM e Game Players, que são as três maiores revistas Norte-americanas de games. Somando as publicações nas revistas do Spider-man e Totally Kids, chega-se a um número superior a 7 milhões de revistas mensais. Acham pouco, então fiquem sabendo que tem também produtos como mochilas, copos, camisas e outros. No dia 20 de novembro desse ano, serão distribuídos 58 milhões de encartes promocionais nas casas dos gringos.

Os mais gordinhos também ficaram contentes, na compra do game, a maravilhosa Pizza-Hut (americana) dará um desconto de" 5 dólares"... NHAM! NHAM! Com o dinheiro economizado você ainda pode comer mais!!

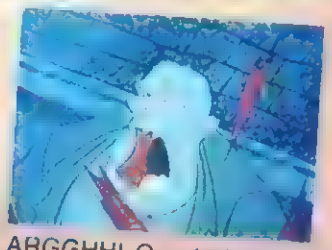
The Pagemaster é o primeiro jogo a ser lançado simultaneamente com o filme. Baseado na estória de um garoto, sonhador, que se vê dentro das estórias dos livros de contos de fada...

São varias aventuras diferentes, como Joãozinho e o Pé de Feijão, Cinderella, Chapeuzinho Vermelho, Alice no país das maravilhas, 20000 Léguas Submarinas



Desenhos muito bem feitos com uma animação superior a do "Aladdin", dos estúdios "Disney"

O garotinho parece estar em maus lençóis, se mete em cada fria, parece até "peru de Natal".



ARGGHH! Que bafo meu! Esse é parente do Wolferra; careca, feio e bobão, he, he, he!

No filme estão presentes tanto cenas com atores de verdade como com o desenho animado.

Prepare-se, você pode acabar fazendo parte dessa estória!

muitas outras. São ao todo três tipos de estórias: Aventura, Horror e Fantasia.

O filme tem como ator principal o grande astro e pequeno garoto Macaulay Culkin (Esqueceram de Mim 1 e 2, Meu Primeiro Amor,...), Christopher Lloyd e Woopy Goldberg. Com cenas de atores de verdade e também cenas de desenho animado, aliás, a animação foi tão bem feita que e superior a do "ALLADIN", tendo mais quadros!

A aventura tem cerca de 74 fases, com mapas, passwords e fases de bônus (algumas escondidas), gráficos lindos, com "backgrounds" super detalhados... a trilha sonora arrebenta, do pouco que se viu, ou melhor, se ouviu, será a trilha sonora do ano.

O game terá versões para o Super GAME BOY, Mega Drive e Super Nintendo, nesse último, algumas fases utilizam o efeito MODE 7, também tendo a melhor das três versões.

Esse realmente não é uma estória prá boi dormir!!

Tudo que Steven Spilberg faz, seja para o cinema ou TV, tem como característica principal a certeza de que a diversão é garantida, e como! Mas se você ainda duvida, experimente assistir o desenho Anamaniacs ou jogar o game do Konami.

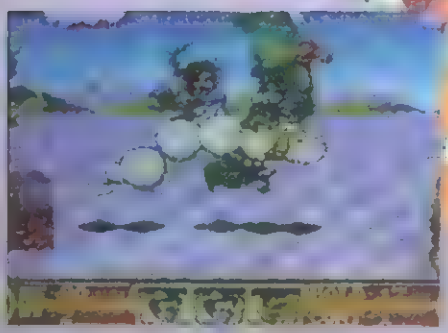
A estória começa quando 2 ratos de laboratório, Pinky e The Brain, resolvem roubar um script da Warner Bros. A idéia é conseguir dinheiro e conquistar o mundo. Modestos os ratinhos aí, hein!

A Warner, claro, resolvi pedir socorro e adivinha quem eles vão procurar? Isso mesmo, você acertou em cheio, eles procuram os Animaniacs, ou se preferir, Yakko, Wakko e Dot, que terão a missão de recuperar o tal script.

O game tem ótimos gráficos. A música é legal, só que um pouco enjoativa. Quando encher o saco, diminua o volume e jogue num clima bem zen (se você ainda não sabe, zen quer dizer tranqüilo, calmo, relaxado). Difícil vai ser relaxar, no meio de tanta porrada. O ponto forte do jogo é a diversão. Você passará algumas horas envolvido com o game e quando acabar vai achar que se passaram apenas alguns minutos. Valeu Steven Spielberg!!!

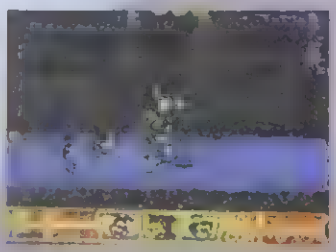
Aqui você faz um contato imediato de terceiro grau. Só fica faltando encontrar o ET.

Nesta fase, acelere bastante para não cair.



Neste mundo de fantasia, você precisa até subir em cachorros voadores. Segure-se!!

Esse polvo é o inimigo do Aquatic Studio. Pise no canhão para matá-lo.



No Adventure Studio, você tem que enfrentar alguns bichos esquisitos, como uma lagartixa super-crescida.

Essa parte mistura Indiana Jones com Drácula. Proteja seu pescocinho!!!

EARTHWORM JIM

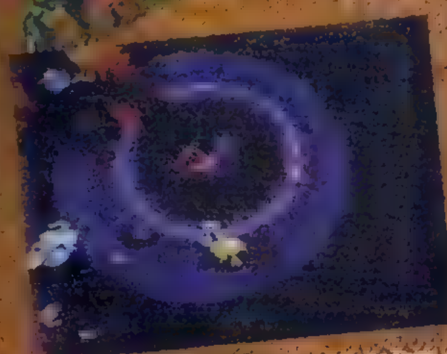
SNES

O que aconteceria se uma minhoca terrestre, perseguida por um corvo, descolasse uma roupa espacial? Alguém ia ter a idéia de criar um vídeo game. E foi isso que fizeram.

[illegible] é a tal minhoca, que passava o dia todo fugindo dos corvos e que de uma hora para outra, passou a ser perseguida por vilões interespaciais, só para variar um [illegible].

[illegible] um [illegible] a tal [illegible] gracinha.

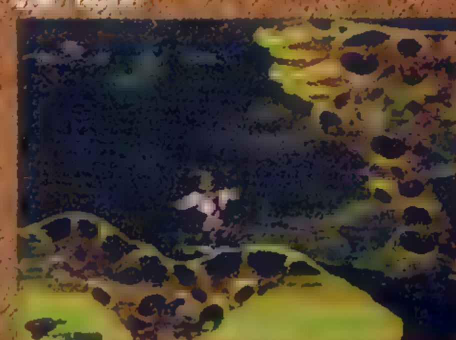
Earth Worm Jim é um jogo bastante difícil, que exige muito do jogador. Para se dar bem e chegar até o final, o piloto tem que ter a manha, e para muitos, isso pode significar muitas e muitas tentativas.



[illegible] asteróides para [illegible] com a [illegible]

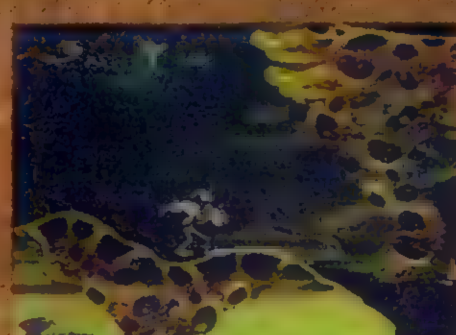
A parte gráfica é nota 10. E a movimentação dos personagens perfeita, aliás Jim é um espetáculo à parte, fazendo gracinhas o tempo todo.

Earth Worm Jim é um jogo bem diferente, mas mesmo assim, muito divertido, [illegible] da Shiny Entertainment. [illegible]



[illegible] a minhoquinha engraçadinha se deu mal. [illegible] e acabou sem calça!

Esse [illegible] super [illegible] Aproveite para alcançar o corvo.



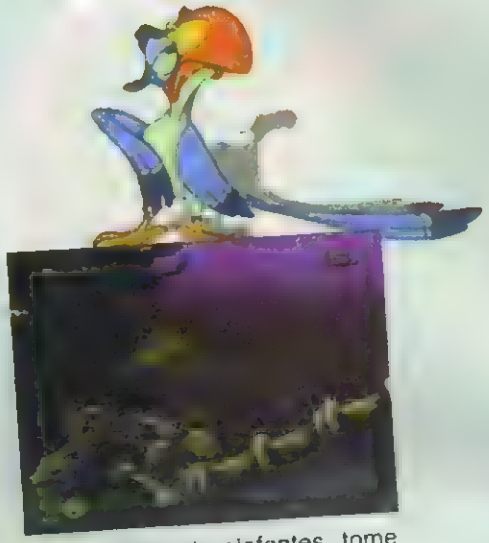
[illegible] cabeça desta minhoca. [illegible] Clint Eastwood!

THE LION KING

SNES

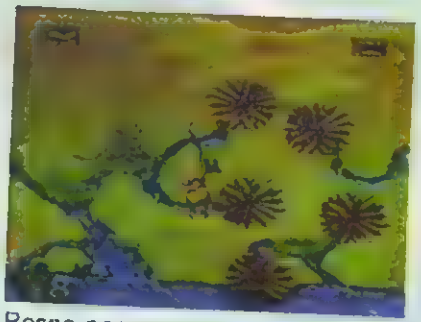
O nascimento de Simba, filho de Mufana, o rei, parece celebrar a continuação do ciclo de vida de todas as espécies animais, e a importância disto fica muito clara no início do filme, O Rei Leão, de Walt Disney

Sempre tem um mala prá atrapalhar e neste caso, atende pelo nome de Scar, irmão invejoso do Rei. O pilantra trata logo de providenciar a morte do Rei e com isso, por pouco não coloca em risco esse equilíbrio perfeito entre as espécies. Simba se sente culpado pela morte do pai e foge assustado, para depois voltar com uns amigos pirados e dar uma boa lição no leão folgadão.



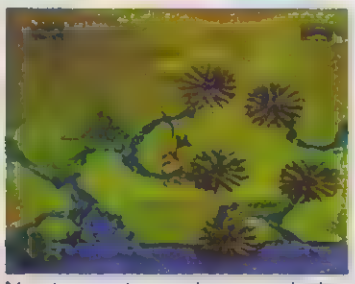
No cemitério de elefantes, tome cuidado com os urubus e as hienas.

Ao enfrentar as hienas, espere elas se coçarem e pule sem dó, em suas cabeças.



Rosne para os macacos mudarem de posição e te jogarem para o outro lado.

Aqui você vê duas coisas importantes no jogo. O marcador de Tela e um mosquito que carrega a energia.

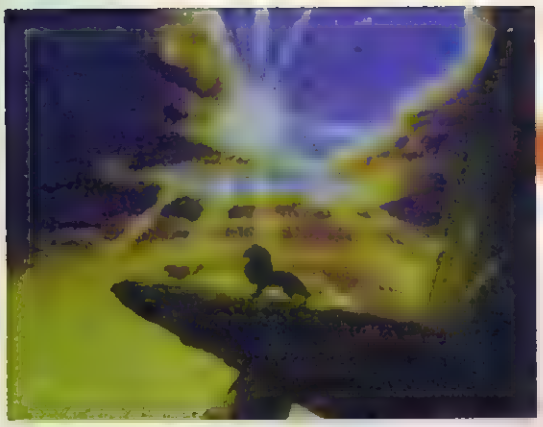


Nesta parte, suba rapidinho para não ser atingido pelos gases

A Virgin colocou esta super aventura nos cartuchos de video game. Comprando essa briga, você terá que guiar Simba até ele se tornar um Leão adulto e tomar seu lugar a frente dos outros animais, afinal ele é o The King Lion, or nigth? Só não vá pensar que será fácil, porque definitivamente não será.

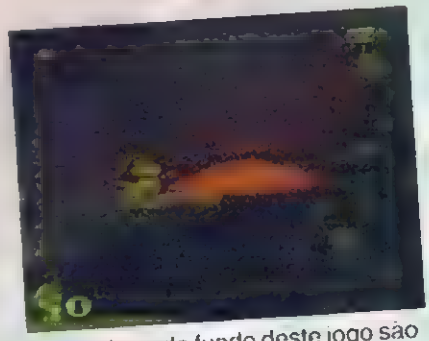
Os desenhos são feitos por computador. Muitas imagens são belissimas e o som "de primeira". O único problema está no controle. Controlar o pequeno Simba, não é tarefa das mais fáceis. Agora eu vou te dar um toque. Jogue porque vale a pena.

Hacuna Matata!

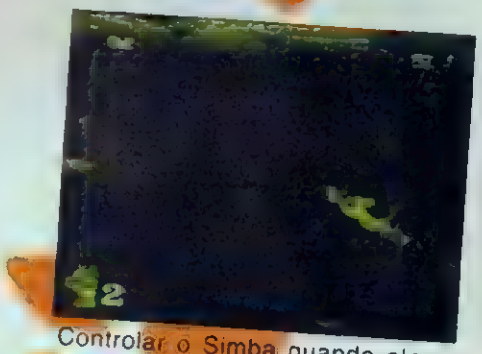


Aqui uma das imagens mais belas do jogo Mufasa e seu pequeno filho Simba.

Aqui tome cuidado com os antilopes e com as pedras no caminho.

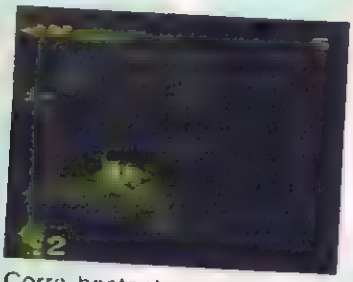


Os cenários de fundo deste jogo são demais. Veja este no exilio de Simba.

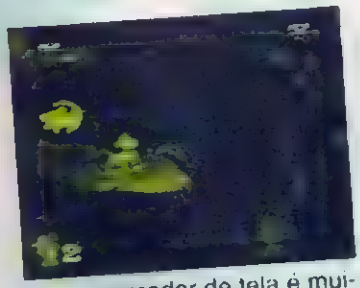


Controlar o Simba quando ele se pendeura, e muito dificil. Tome cuidado ao pular.

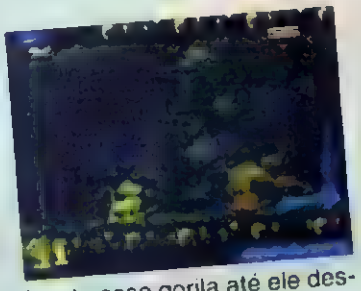
Nesta fase, não se deixe encantar pelos gráficos e preste atenção no caminho.



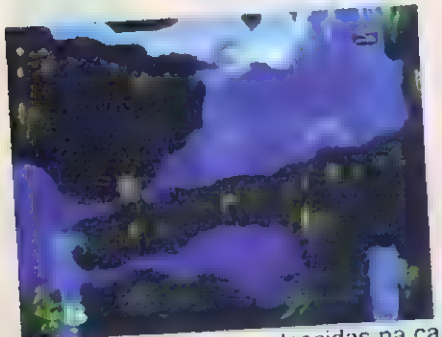
Corra bastante para fugir da pedra, senão é fim de jogo para você.



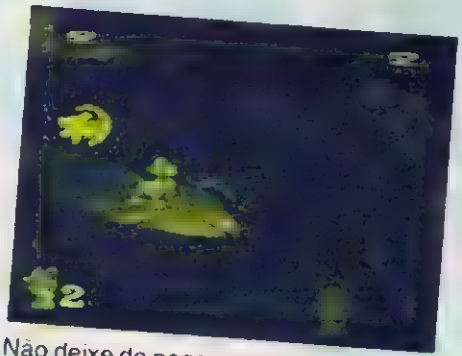
Esse marcador de tela é muito importante, não deixe de pegá-lo.



Acerte esse gorila até ele despencar do abismo. Fim de fase..



Tome cuidado com as descidas na cachoeira, senão você acaba morrendo afogado.



Não deixe de pegar esta vida, para nao fazer falta depois.

DONKEY KONG COUNTRY

SNES

Se você é daquelas pessoas que pensam que é preciso um poderosíssimo hardwere para se fazer um jogo com gráficos sensacionais e complexos, além de um som magnífico. Então pare de pensar, pensador e dê uma olhadinha no que está pintando nos cartuchos.

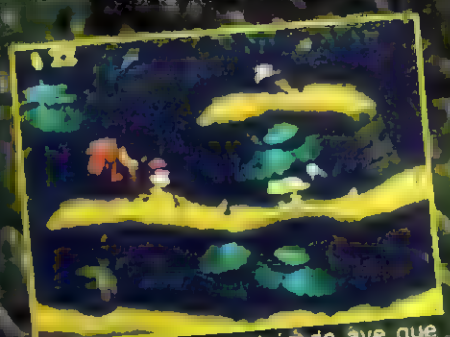
A Nintendo e a Silicon Graphics Inc., a mesma que fez Jurassic Park e Terminator II, acabam de lançar o Donkey Kong Country. O jogo marca a volta aos games, do gorilão chegado do Mario Bros, só que desta vez no papel principal. O macacão já esta ficando até metido. Aparece em todas as capas de revistas especializadas, nos jornais e até em anuncios na televisão, com direito a hora nobre e tudo mais.

Você pode conseguir vidas infinitas neste jogo. Basta ir até a fase Jungle Eayms e seguir nossas instruções.

Primeiro entre na casa do Donkey e pegue a primeira vida.

Há pelo menos, três vidas nas copas das árvores, pegue-as rapidinho.

Toque
Sempre que você precisar de vidas, vá até o Funky Kong e voe para esta fase.



Pegue o avestruz atrás da ave que atira cocô.

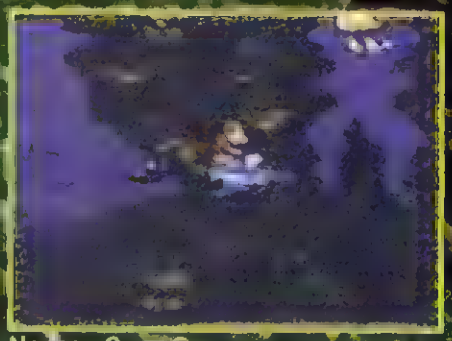
Pegue a outra vida formando a palavra Kong.

Pegue outro avestruz na segunda passagem secreta. Quando juntar 3, você vai para o bônus dando para juntar 4 vidas.

Kongo Jungle

Na fase Ropeu Rampage, a chuva forma um dos cenários mais belos do video game.

Em Reptile [illegible], não esqueça desse [illegible]



Na fase Coral Caper, procure personagem secreto no meio dos corais

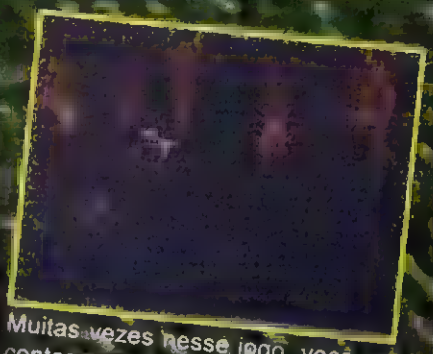
Male o primeiro chefe, pisando na sua cabeça e fugindo dos seus pulos.

Tudo começa quando os Kremlings roubam todo o estoque de banana do Donkey e ainda por cima prendem seu amigo Diddy Kong em um barril. Sua missão é recuperar suas deliciosas bananas, e claro, salvar seu brother.

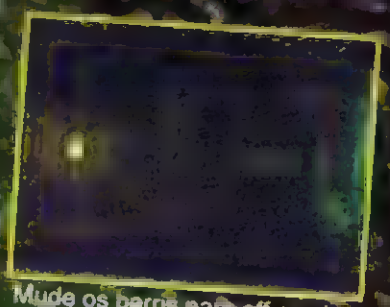
Donkey Kong Country caiu como uma bomba no mundo dos games, pois veio provar que é possível jogar um poderoso game sem ter um poderoso video game. Ei cara, o que você está esperando? Vá correndo e caia nos braços desse macaco super charmoso, mas cuidado, não vá se apaixonar hein ô

Monkey Mines

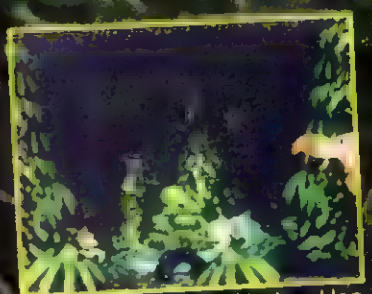
Em Mine Cart Carnage você se sente [illegible] Indiana Jones.



Muitas vezes nesse jogo, você vai contar com a ajuda de animais



Mude os barris para off e coloque seus inimigos para dormir

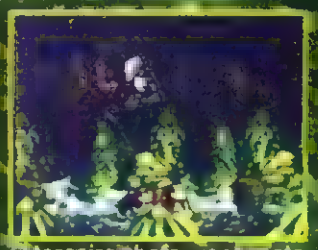


Aqui você enfrenta Nedey. Use o pneu para alcançar sua cabeça.

Vine Valley

No jogo inteiro, você vai ter trabalho com esses barris. Timing é o que importa.

Em Temple Tempest cai aqui e tenha um bônus



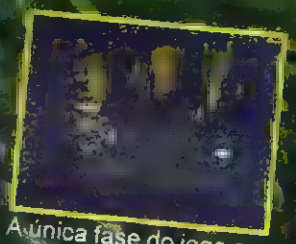
O terceiro chefe, você mata jogando os barris, enquanto ele estiver amarelo.

Gorilla Glacier

O inimigo desta fase é igual ao primeiro, só que dá pulos mais longos.

Snow Barrel Blast é uma das fases mais difíceis do jogo, onde você precisa pular os barris e desviar das abelhas.

Uma das fases mais belas do jogo, Slipside Ride.



A única fase do jogo em que você recebe ajuda do papagaio Squawks.

Chimp Cavers

Nesta fase você tem que se preocupar principalmente com o combustível do carrinho.

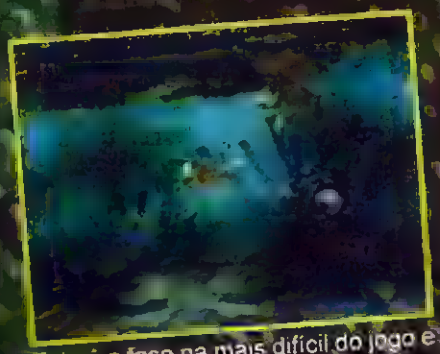
Acerte todos os inimigos e ganhe uma vida.

Aqui, acerte os barris para acender a luz.

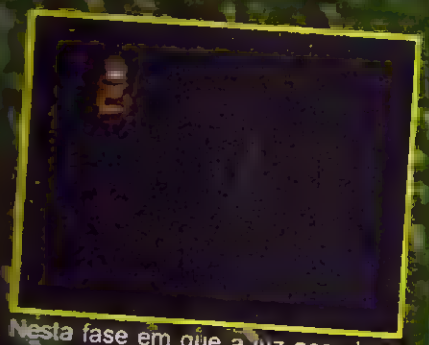
Kremkroc Indistries Inc.

Mais uma passagem secreta, só qué agora em Oil Drum Alley. Basta estourar a parede com a T.N.T.

Em trick track track você, além de ter que se preocupar com o carrinho, deve desviar dos pássaros do caminho.



Esta é a fase na mais difícil do jogo e se passa na água. Você tem que se desviar das serras que se movimentam bem mais rápido que você.



Nesta fase em que a luz acende e apaga , tome cuidado com os lugares onde pisa.

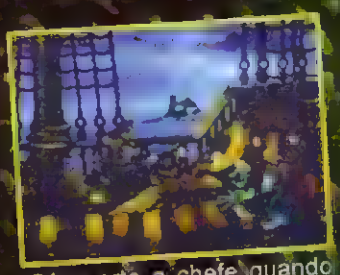
Com essa lata na se preocupe, apenas mate os inimigos que ela joga.

Gang Plank Galleon

Agora você está cara a cara com o safado que roubou as bananas. Siga as instruções.

Agora ele tenta lhe acertar balas de canhão.

E por último, ele tenta pular em cima de você. Acerte mais 3 vezes e fim de jogo.



Só acerte o chefe quando ele estiver sem coroa.

O primeiro ataque dele é uma comida. A cada 3 acertos seus, ele muda de ataque.

The end

FORMULA ONE

SCD

ENTRE NO COCKPIT E PREPARE-SE!!

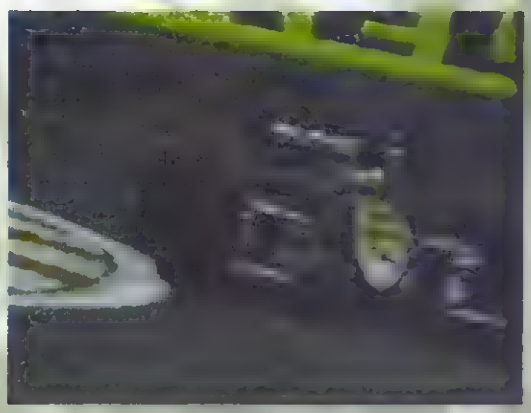
Que tal um bom "pega", no melhor jogo de fórmula 1 do momento?

O universo dos video games dessa vez foi além das expectativas. A grandiosa SEGA extrapolou de vez, e uniu suas forças com a Fuji Television para produzirem um dos melhores jogos de F1 feitos até hoje.

O jogo foi assinado e autorizado pela FIA, tendo imagens e nomes de todos os pilotos e suas respectivas equipes da temporada de 1993, com exceção de Ayrton Senna, que apesar de ter seu nome na lista de pilotos não tem a imagem de seu rosto, o que deixa uma certa dúvida de que a Sega deveria estar preparando um novo jogo de F-1 com ele. Você correrá ao lado dos feras de verdade, com nomes de verdade, Alan Prost, "Rubinho Barrichello", Berger, Schumacher, etc...

Esse game é cheio de imagens digitalizadas, são cenas e mais cenas... A apresentação é de arrepiar! Com o som no "talo" e carros correndo prá tudo quanto é lado

A máquina que é esse cartucho, segue o mesmo estilo dos conhecidos e estupendos Super Monaco GP e Nigel Mansell Championship, nele você tem a visão de dentro do "cockpit", tendo o auxílio apenas de seus retrovisores. Mas não é só isso, em cada prova você poderá escolher o tipo de pneu que quer usar, suspensão, freio, câmbio, etc. A complexidade é tanta que se você já tiver corrido em um circuito anteriormente, os computadores das equipes armazenam todos os dados de ajustes do carro que você já utilizou antes. No início de cada corrida, nos treinos, você recebe orientações do seu chefe de equipe sobre velocidade final, velocidade em curvas, desgaste de pneus, e ainda compara o seu rendimento com o seu companheiro de equipe.



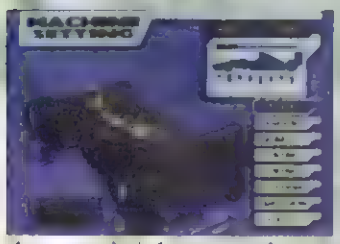
Este merece destaque, afinal Rubinho tem conseguido gandes resultados nas últimas corridas do ano de 1994, e com certeza vai ser o próximo a nos fazer acordar mais cedo nas manhãs de domingo, e aproveitar depois de suas vitórias, já que acordamos cedo, passar o dia jogando video game!!!!

Aqui você escolhe entre um campeonato novo, o de 1993, ou correr em qualquer circuito

Na hora de escolher uma equipe você ocupará o lugar de um dos pilotos verdadeiros

O seu chefe de equipe conta a história de sua escuderia na Fórmula 1

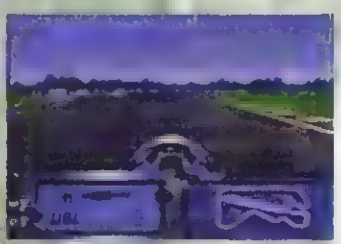
Ao entrar em uma equipe você conhece todas as caracteristicas técnicas de seu carro



Aqui você define a configuração de sua máquina, um bom acerto é muito importante

Nos boxes, através de um monitor, você fica sabendo de tudo que ocorre na pista, inclusive o tempo dos seus adversários.

Muitas vezes o Pit- Stop poderá definir uma corrida, por isso uma boa equipe é importante



As informações no painel são completas, procure utilizar o mapa do circuito se não conhecê-lo bem

No Brasil é muito legal os patrocinadores Kolynos, Shell Samoa etc. Olha a Globo aí gente!!!

Brasil 93, olha só porque antes do S do Senna o muro chama-se muro do Berger.

Ainda em 93, olha o anão narigudo com medo de água se enroscando com o nosso Christian Fittipaldi.

Em termos de jogabilidade também é muito bom, pois como por exemplo, você escolhe o nível de sensibilidade do volante em relação ao seu joystick, se quer dar um "toquinho" no controle para o carro virar quase o volante todo, se precisa segurar bastante o direcional para fazer uma curva, ou outras coisas do gênero.

A velocidade do jogo é boa, contrariando os antigos games de F1 da Sega, nos quais o seu velocímetro marcava quase 480 Km/h e você parecia estar a menos de 60 Km/h.

Você poderá jogar o game da mesma maneira que outros jogos de F1 ou de uma maneira totalmente inovadora, super original, na qual você participa das corridas do ano de 1993 na pele de vários pilotos de corrida e tem de se safar de situações diversas, como se no GP do BRASIL o piloto Ayrton Senna tivesse que nas 3 últimas voltas ultrapassar o líder, Damon Hill debaixo de muita chuva (lembram???), e é aí que você entra então, nas últimas três voltas para definir o destino da prova, ou seja, aqui no video game quem "escolhe" o final é você. Você decide!!!

E então cara, consegue encarar mais esta? Imagens digitalizadas, som de primeira, cenas tipo "cinema", bateria para guardar seus recordes e avanços no game, e muita diversão! Seja você mesmo o herói desse game, é disso que precisamos!!!

Na disputa no campeonato de 93 no Brasil você tem que vencer a corrida em três voltas, na pele do Senna!!

Se no mundo inteiro os Tifosi estão presentes, imaginem só em Monza, casa da Ferrari.

Olha só o alemão Schumy, dando entrevista. Ele nem imaginava em ser campeão.

Você sabe quem são esses caras aí? Hill, Prost e Andretti, só que no Brasil não foi este o pódium.

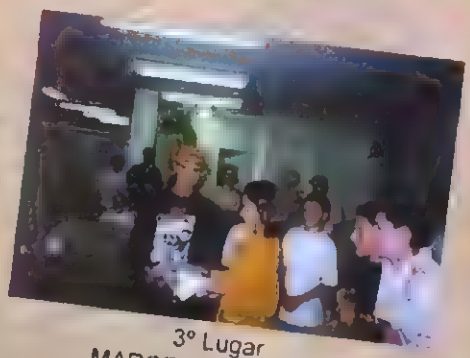
CAMPEONATO

PROGAMES MOOCA / WIZARD VILA PRUDENTE

MORTAL KOMBAT II PARA MEGA DRIVE

2º Lugar
FÁBIO DA ROCHA
PRÊMIO
1 JOYSTICK + 1 CAMISETA,
1 BONÉ,
1 CHAVEIRO (PROGAMES) +
1 CAMISETA (WIZARD)

1º Lugar
JOSÉ RENATO JOAQUIM
PRÊMIO
1 CARTUCHO MK2 +
1 CAMISETA, 1 BONÉ,
1 CHAVEIRO (PROGAMES) +
1 CAMISETA (WIZARD)



3º Lugar
MARCELO RUDOCAS
PRÊMIO
1 CAMISETA, 1 BONÉ,
1 CHAVEIRO (PROGAMES) +
1 CAMISETA (WIZARD)

REALIZADO NO DIA 03/12/94 PELA PROGAMES MOÓCA E A ESCOLA DE INGLÊS WIZARD DA VILA PRUDENTE. O 1º CAMPEONATO DE MORTAL KOMBAT II PARA MEGA DRIVE REUNIU 86 INSCRITOS, QUE COMPETIRAM ENTRE SI NO SISTEMA DE ELIMINATÓRIA SIMPLES. O CAMPEONATO FOI REALIZADO DAS 9:30 AS 12:30, SENDO QUE DURANTE AS 3 HORAS DE VERDADEIRA BATALHA PARA DEFINIR QUEM SERIA O MELHOR JOGADOR DO MAIS FALADO JOGO DE LUTA DO ANO, HOUVERAM MOMENTOS DE MUITA TENSÃO, COM PARTIDAS MUITO DISPUTADAS, E COM O VENCEDOR SENDO DEFINIDO SOMENTE NO ÚLTIMO SEGUNDO DO 3º ROUND (MUITOS COMPETIDORES GELARAM MAIS DO QUE O SUB-ZERO) A COMPETIÇÃO FOI DO TIPO LIBEROU GERAL, POIS NÃO HOUVE DIVISÃO DE CATEGORIAS POR IDADES NO FINAL QUEM ACABOU LEVANDO A MELHOR FOI JOSÉ RENATO JOAQUIM DE 16 ANOS DE IDADE. CERTOS DE TEREM REALIZADO UM GRANDE EVENTO DE CONFRATERNIZAÇÃO E COMPETIÇÃO A PROGAMES E A WIZARD PROMETEM VOLTAR EM BREVE COM UMA NOVA COMPETIÇÃO. AOS PARTICIPANTES O NOSSO MUITO OBRIGADO E ATÉ A PRÓXIMA.

4º Lugar
WLADIMIR EDSON B JUNIOR
1 BONÉ,
1 CHAVEIRO (PROGAMES)

5º Lugar
RAFAEL RAMOS PEREIRA
1 BONÉ (PROGAMES)

GAMERS é uma publicação mensal da **EDITORA ESCALA LTDA.** Rua Estela Borges Morato, 573 - Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - S.P. - Fones: 266-3166/265-1127 DIRETOR: Hercílio de Lourenzi, em parceria com a rede **PROGAMES** - CONSULTORES: Ivan Battesini, Marco Aurélio T. Saito, Francisco Motta, Tarcisio Motta. DIAGRAMAÇÃO: Walquiria P. Laurenti. DIREÇÃO DE ARTE: Alexandre O. Chemmer. COLABORADORES: Darius Ross, Carlos Eduardo S. Marques (Jogos) Nelson Romano e Orlando Araújo (Fotografia). Bureau VISCON, Impressão PADILLA, Distribuição DINAP.

PROMOÇÃO

SUPER PROMOÇÃO REVISTA GAMERS

A EDITORA ESCALA, juntamente com a rede PROGAMES vão premiar seus leitores com prêmios de arrasar. A promoção está dividida em duas partes.

I - Escreva uma carta fazendo uma avaliação da revista GAMERS, falando sobre o seu novo visual, sobre as seções que mais gostou e menos gostou, e dando idéias novas para incrementarmos ainda a nossa revista. As cartas deverão ser enviadas para a PROGAMES na Rua Pio XI nº 656, Alto da Lapa Cep 05060-000, e deverá estar escrito no envelope pelo lado de fora, "Super Promoção Revista GAMERS". As cartas deverão ser postadas no correio até o dia 10/03/1995, e valerá como comprovação da postagem o carimbo do correio. Em nenhum caso serão aceitas cartas com data posterior ao dia 10/03/1995. O sorteio ocorrerá em data e local a ser determinado pela EDITORA ESCALA, e divulgada na edição nº 02 e 03 (edições de Fevereiro e Março) da Revista GAMERS, e será aberto a todas as pessoas.

Os prêmios serão distribuídos unitariamente por carta sorteada, sendo que serão sorteadas 301 cartas no total.

01 Console de 3DO

10 Cartuchos de vídeo game Super Nintendo

100 Camisetas Gamers

200 Kits com 3 gibis (Mortal Kombat, Street Fighter, Sonic)

II- O cupom inserido nesta edição da revista Gamers, dará direito a uma locação (padrão) grátis, de uma diária, em qualquer loja PROGAMES, desde que se observem os regulamentos de cada uma das lojas para associação, locação e devolução de cartuchos. O regulamento está impresso no próprio cupom.

Só serão válidos os cupons apresentados até o dia 15/02/95.

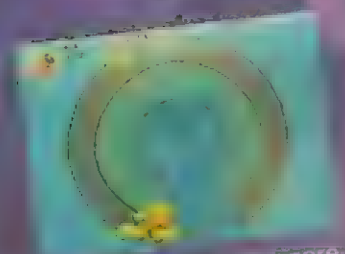
VIRTUAL BART

SNES

O MOLEQUE DO CABELO [illegible] VOLTA A ATAC[illegible]

AAHHH! Feira de ciências na [illegible] de experiências chatas. Palestras, professores pen[illegible] projetos de foguetes, gatinhos mortos em vidros de formol, loção para crescimento de cabelo no WOLFERRA, máquinas de realidade virtual, oops... essa parece [illegible] interessante. Foi isso que pensou BART SIMP[illegible] e não deu outra, o garoto feio e "zoiudo" tratou logo de se divertir no brinquedinho.

Resta a você garantir o sorriso do garotinho, afinal isso é um game e o lance é participar. Sua missão é passar por cada uma das fases da realidade virtual. São elas: idade da pedra, atirar tomates e ovos em seus companheiros de escola, descer por um túnel de água, passar por um porco fugitivo de um frigorífico, enfrentar um bebezinho meio ninja meio acrobata, que zoa adoidado, e até [illegible] uma de MAD MAX, correndo a mil por hora, após a guerra nuclear. Será que você tem capacidade para conseguir tudo isso? O estúpido do WOLFERRA não teve. HA, HA, HA!

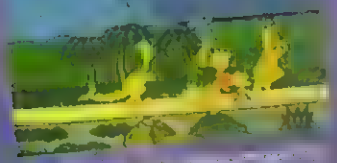


[illegible] vez em quando aparecem umas bitur[illegible]bes. Para onde ir?? Pare[illegible] você vai entrar pelo cano, e foi [illegible] em um penhasco bem [illegible]oo!!!

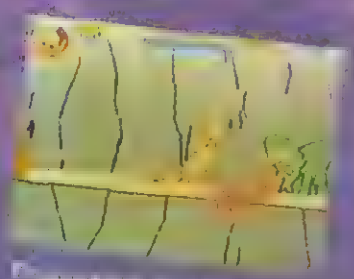
E então galera, como estão de mira? Para um treino leve, [illegible]guem [illegible] tomates e mandem [illegible]!!

[illegible]

Se tiver alguma dificuld[illegible] para matar o animalzinho, ou [illegible] da um gritão, ou se pro[illegible] atrás da poça de lava ou enche ele de porrada.



[illegible] e como lembrança [illegible] uma foto da sua turma.



[illegible]

Virtual Bart é realmente incrível, os sons tem uma nitidez muito louca. Os gráficos são demais, com cenas cósmicas e a qualidade dos desenhos de MATT GROENING, criador da série THE SIMPSONS. O mais legal é que, como já disse anteriormente, não é qualquer babaca que vai terminar o jogo. Brother, você vai ter que batalhar muito. Por exêmplo, na fase do THE WAVES, você pode literalmente entrar pelo cano ou dar com a cara no muro.

De grão em grão a galinha enche o papo, e de pedra em pedra você passa de fase.

Nesse local há plataformas invisíveis no canto da tela, aproveite para apanhar alguns itens do lado esquerdo.

Se você completar o percurso certinho verá que chegou ao menos na hora do programa preferido da família!!

Bart pode até não ser um macaco, mas como parece. Fica trepando de um galho ao outro, maluco.

Dentro do frigorífico, cuidado com os buracos, senão, você entrará numa onda e acabará junto com as lombrigas na barriga de seu Pai.

Nos chefes de fase... faça com que um destrua o outro, ou mesmo com que os livros caiam sobre eles. Se der certo, você será o herói dos Porcos

Caso o seu final não tenha sido lá essas coisas, pense positivamente, seu crânio servirá para estudos científicos.

Passando dos limites da velocidade hein, cuidado com a careca, a corrente dele machuca de verdade.

SNES

VIRTUAL BART não segue um estilo único. São fases em "side scrolling", "multi scrolling", "back view", e algumas utilizando efeitos com "ZOOM" e "MOD 7", agradando até mesmo aos pilotos mais exigentes. Então deixa de onda e pegue logo seus óculos 3D, não vale qualquer bicheira. Dê preferência os de US$ 5 mil, e mande ver, porque aqui você joga ou joga, não tem escolha. AH! A diversão é garantida. ALL RIGHT!

Nada como um belo "Racha" aos cinco meses de idade, desse jeito quem vai rachar a cabeça é você.

Humm! Fazendo aulas de alongamento. Caso você prefira musculação ou outra coisa, evite perder na fase da moto.

A escola de BART SIMPSOM pode não ser grande coisa, mas que é engraçada e tem muita coisa louca é verdade.

E então seu "COBAIA" que tal experimentar essa situação. Aceite, afinal é só um jogo!

AN AMERICAN TAIL FIEVEL GOES WEST

América, terra das oportunidades. É lá que vive a família MOUSEKEWITZ, e sonha começar uma nova vida. Para quem não conhece, esta é a família do ratinho FIEVEL.

Tanya, sua irmãzinha, sonha em ser uma cantora famosa, FIEVEL quer seguir os passos de seu herói, Willie Burp, e ser um "cachorro da lei" (Estranho não? Um rato...cachorro da lei. Cruzes!)

Para realizar seus sonhos, os roedores resolvem ir para o Oeste, entretanto nem tudo vai bem. Um gatão gordão e sua gangue traçam um plano diabólico. Iriam levar os ratos para o Oeste, dando-lhes uma nova vida em uma nova cidade. Quando os orelhudos estivessem gordinhos com a barriguinha cheia, os gatunos traçariam eles. Que malandros hein...e que mal gosto...argh!

Só que FIEVEL descobre tudo a tempo, e agora, vai ter que evitar a tragédia. Só tem um problemi-nha. Ele está sozinho na parada, é baixinho, fracote e tem que enfrentar um bando de gatos famintos. Socorro!

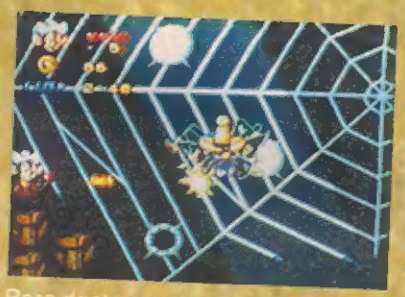
O game em si é "baba". Se você não terminar, é porque precisa treinar mais. Os gráficos e "BackGrounds" (fundos de tela) são até que bem simpáticos, mas nada demais... Já o som é melhorzinho, com alguns acompanhamentos bem feitos.

De resto, o jogo rola em clima de aventura, misturando o estilo de jogos como os do MICKEY (Que também é um rato!). Você percorre as fases em "Side scrooling", ou seja, de lado. Sua arma é um revólver que atira rolhas, mas que pode ter aumentado seu poder de tiro, com a ajuda de acessórios que turbinam sua arma e, podem até fazer com que você consiga atirar jatos d'água, aliás uma boa, já que gatos detestam água.

Nham! Nham! Já estou até vendo aquele bando de gatos no maior PAPA-TUDO com a família do FIEVEL comendo, o FIEVEL...a não ser, é claro, que você faça algo, afinal você é um Homem ou um Rato?

Dentro deste quadradinho podem estar itens como, tiros, água, energia, moedas e invencibilidade. Nos quadrados maiores se escondem as vidas.

Que tal uma Montanha Russa? Fique atento nos caminhos e buracos que surgem no caminho, sua vida está em jogo.



Para destruir esta aranha, chefe da fase, fique parado sobre essas caixas e mande tiros. Assim você não correra perigo nenhum.

Se o ratinho destruir essa bola de areia, encontrará um caminho por baixo com buraco cheio de escorpiões.

Para acabar com o gatão, que é o chefe final do game, acerte sua cabeça, após subir em seu chapéu, mas cuidado, hein !!

Se tudo correr bem, você curtirá um pôr do sol com a família e seu amigo cachorrão o reconhecerá como herói. Valeu a pena, né??

A WICALE TEM O MELHOR EM GAMES

E coloca à sua disposição a maior variedade de títulos disponíveis no mercado, inclusive lançamentos simultâneos com Japão e Estados Unidos.

DONKEY KONG COUNTRY

Nintendo

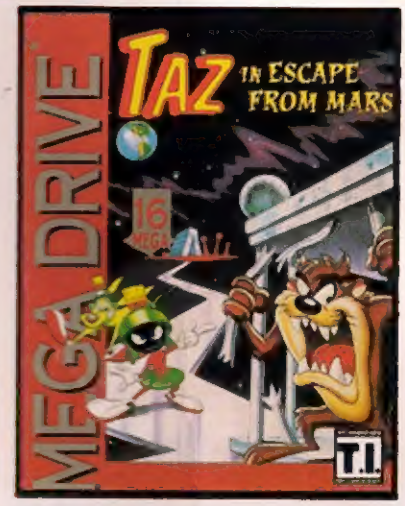
PLAYTRONIC

LANÇAMENTO MUNDIAL dia 21/nov/94 - Procure em sua locadora preferida.

• CONSOLES • CARTUCHOS •
• JOYSTICKS •
• ACESSÓRIOS •
• CD GAMES • BRINQUEDOS •

DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

PREÇOS E CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA REVENDAS E LOCADORAS



NÃO FIQUE PARA TRÁS...
ENTRE NO PIQUE DA WICALE !

Ligue TELEVENDAS

(011) 814-3300

VISITE NOSSO SHOW ROOM
Distribuidora e Representações WICALE Ltda.
Av. Eusébio Matoso, 654 - Pinheiros
CEP 05423-000 - São Paulo - SP

SEGA
EC TOY

WICALE
AQUI O JOGO É LEGAL

PROGAMES

Nas lojas ***PROGAMES*** você encontra as últimas novidades para todos os sistemas de videogames.

Vá até a loja ***PROGAMES*** mais próxima, associe-se e fique por dentro do Mundo dos Games.

FRANCHISING
Rua Pio XI, 656 - CEP: 05060-00 - LAPA
Tel.: (011)831-0444/831-5787/261-7935

ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TEM O PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - Rua Pio XI, 656 - Tel.: (011) 831-0444/261-7935 / 831-5787
SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 - Tel.: (011) 950-6329
V. MARIANA - Av. Domingos de Moraes, 2218 s/loja - Tel. (011) 570-2322
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
VILA OLIMPIA - R. M. Jesuino Cardoso, 584 - Tel.: (011) 822-0515
VILA CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
MOEMA - Alameda dos Arapanes, 785, S1 - Tel.: (011) 536-0529
VILA FORMOSA - Av. João XXIII, 272 Sobre Loja - Tel.: (011) 918-9117
MOOCA - Rua Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
TREMEMBE - Av. Cel. Sezefredo Fagundes, 2713 - Tel.: (011) 204-0910

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525 1º and - Tel.: (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Bela Vista - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - V. Nogueira - Tel.: (011) 746-1986

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
S. J. DOS CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (0123) 41-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (0143) 22-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel.: (0192) 75-3025

OUTROS ESTADOS

BAHIA
SALVADOR - R. Ceara - Shop. Ponto 7, L. 18 - Pituba - Tel.: (071) 248-8609
SENHOR DO BONFIM - R. Juviniano Duarte, 38 - Tel.: (075) 841-1776

BRASILIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311
CRUZEIRO NOVO - SHCE Quadra 913 - BLJ L. 62 - Tel.: (061) 234-8822

MINAS GERAIS
BETIM - Pça. N. Sra. do Rosário, 21 - Centro - Tel.: (031) 531-3036
POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 428 - Tel.: (035) 421-7693

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PERNAMBUCO
RECIFE - Av. Cons. Aguiar, 2979 - Boa Viagem - Tel. (081) 465-4029

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111